

So sieht die Zukunft der Echtzeitstrategie aus: Exklusive Bilder und Spielszenen auf CD-ROM!

48 Seiten Tipps & Tricks: Tomb Raider 4, Komplettlösung Indiana Jones, Wheel of Time

Willkommen in 2000

Welcher Action-Typ sind Sie? In einem Charaktertest helfen wir Ihnen diesmal bei der Wahl des richtigen Ballerspiels.



Thomas Borovskis
Chefredakteur

DONNERSTAG 2. Dezember 1999
Auf dem Schreibtisch von Andreas Sauerland türmen sich schätzungsweise 200 Herren-, Frauen- und Jugendzeitschriften. Nein, der werte Kollege hat nicht etwa über Nacht sein Faible für Fotoromane, für 1000 tolle Ideen mit Hirse oder für ECHT-Starschnitte entdeckt. Er arbeitet an einem Charaktertest, der unentschlossenen Action-Fans bei der Wahl zwischen *Quake 3 Arena* und *Unreal Tournament* helfen soll – und sucht dementsprechend in den einschlägigen Werken nach Inspiration. Das Ergebnis ist gottlob weit entfernt von Klassikern wie den „Bist du reif fürs erste Mal?"-Tests bekannter Mädchenmagazine, sondern eine echte Entscheidungshilfe. Ab Seite 48 sagen wir Ihnen, wie es um Sie steht.

MONTAG 13. Dezember 1999
Auf Einladung von Havas Interactive begeben sich Peter Kusenberg und Tipps-und-Tricks-Meister Florian Weidhase nach England, um sich einen ganzen Tag lang so richtig im Dreck zu suhlen. Eigens angeheuerte Polizisten einer englischen Anti-Terroreinheit zeigten, wie man an Zielobjekte heranrobbt, Räume stürmt, V.I.P.s beschützt und verdächtige Fahrzeuge anhält. All das geschah in Vorbereitung auf das Spiel *SWAT 3*, in dem der Spieler ähnliche Aufträge zu erfüllen hat und dessen Test Sie ab Seite 156 lesen können.

FREITAG 17. DEZEMBER 1999
Shiny-Präsident und Entwicklergenie Dave Perry materialisiert sich in der Redaktion, um seinen aktuellen Titel *Messiah* vorzuführen. Peter Kusenberg ist angenehm überrascht, dass der dunkle Hüne gar nicht seinem Playboy-Image entspricht und mit Petra Maueröder flirtet, sondern munter über seine Erlebnisse an deutschen Hotelrezeptionen plaudert.

DIENSTAG 21. DEZEMBER 1999
Florian Stangl, vor genau sechs Wochen aus den USA zurückgekehrt, kann endlich wieder gerade stehen. Nachdem er sechs Wochen lang seine Nächte auf einer Iso-Matte verbracht hat, kamen nun die ersten Möbel über den großen Teich.

FREITAG 24. DEZEMBER 1999
Bescherung! Leider nicht für die PC-Games-Redaktion: Der Ferrari hat leider nicht unter den Weihnachtsbaum gepasst und steht nun vor der Tür. Was liegt da näher, als den Boliden einfach zu verschenken? Zusammen mit Interact verlosen wir einen echten Ferrari 360 Modena mit all seinen 400 PS und 300 Stundenkilometern. Die Teilnahme ist ganz einfach: Rufen Sie einfach die auf Seite 172 genannte Telefonnummer an. Versprechen Sie uns nur eines: Dass sie vorsichtig fahren. Schließlich wollen wir keinen unserer geschätzten Leser verlieren.

SAMSTAG 1. Januar 2000
Den Nürnberger Christkindlesmarkt, Weihnachten und sogar Silvester haben wir überstanden. Da sich der Y2k-Bug nur sporadisch blicken ließ, müssen Nostradamus, all die anderen Propheten und sämtliche Das-Jahrtausend-endet-erst-nächstes-Jahr-Pfiffikusse auf den nächsten Jahreswechsel hoffen.

Einen guten Start in das neue Spiele-Jahr wünscht Ihnen

T. Borovskis



EIN GANZER KERL David Perry scheute sich nicht, einen kitschigen Barockengel als ultimativen Helden zu preisen. Test ab Seite 118.

INHALT





Service

Aktuell

Magazin

Vorschau

Test

Hardware

Tipps & Tricks

INDEX

Action

Abenteuer

Strategie

Sport

Simulation

INHALT CD-ROM

■ **FINAL FANTASY 8**
Ist Squaresofts Rollenspiel dieses Mal mehr als nur eine Konsolenumsetzung?

CD-ROM 1

■ **THANDOR**
Innonics kündigt mit Thandor das nächste 3D-Echtzeitstrategiespiel an.

CD-ROM 1

■ **WARCRAFT 3**
Blizzard behauptet, mit WarCraft 3 das Genre der Echtzeitstrategie zu revolutionieren.

CD-ROM 2



CD-Anleitung auf Seite 190

CD-ROM 1

Darkstone
Rollenspiel, Electronic Arts

Thandor
Echtzeitstrategie, Inonnics

The Wheel Of Time
3D-Action, GT Interactive

Final Fantasy 8
Rollenspiel, Eidos Interactive

Links LS 2000
Sportspiel, Microsoft

CD-ROM 2

BattleZone 2
Action-Strategie

Catan-Die erste Insel
Brettspielumsetzung

Gabriel Knight 3
Adventure, Havas Interactive

Nerf ArenaBlast
Action, Hasbro Interactive

Nocturne
Action-Adventure, Take 2

SWAT 3
Action-Strategie, Havas Interactive

Pro Pinball - Fantastic Journey
Simulation, Empire Interactive

Wild Wild West
Action, Ubi Soft

Warcraft 3 Trailer
Echtzeitstrategie, Havas Interactive

Videoreportagen

Aktuelles
News rund um die Spielewelt

Kiss: Psycho Circus
Action, Activision

Deus Ex
Action, Ionstorm

Warcraft 3
Echtzeitstrategie, Blizzard

Messiah
3D-Action, Virgin

Bugfixes

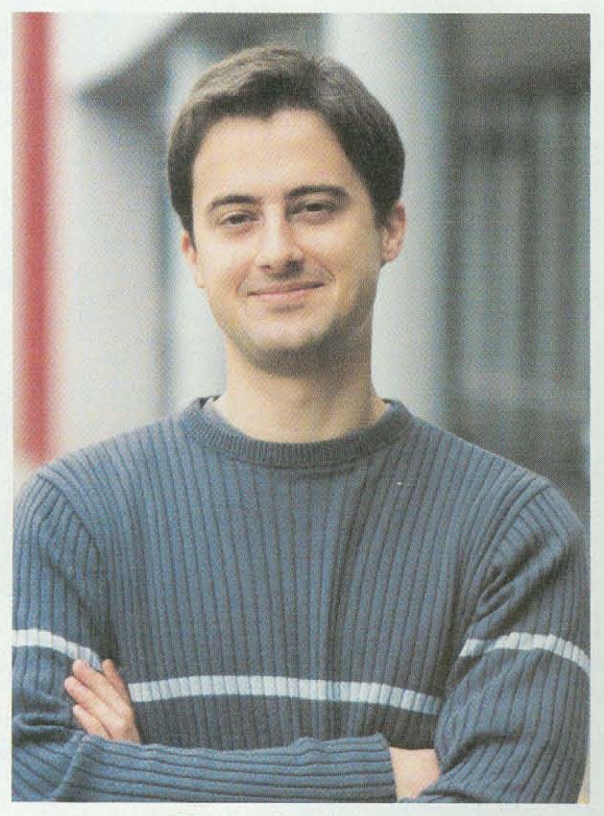
Age of Empires 2 KI Patch (d)
Anstoss 2 Gold Editor Patch
Biing 2 v1.04 (d)
C&C 3 Tiberian Sun v1.13 (d)
Catan - Die erste Insel v1.029 (d)
Delta Force 2 v1.03.09 (e)
Die Siedler 3 v1.52 von v1.51 (d)
Dungeon Keeper 2 v1.61 von v1.51 (e)
Flanker 2.0 v2.01 (e)
FreeSpace 2 v1.02 (e)
Half-Life - Opposing Force v1.001 (e)
Hidden and Dangerous v1.3 (e)
Homeworld v1.0.0.4 (e)
Indiana Jones v1.1 (e)
Kicker Manager v1.05 von v1.00 (d)
Panzer General IV v1.01 (d)
Rainbow Six Rogue Spear v2.05 (e)
Rally Championship Patch #1
Septerra Core v1.01 (e)
Shadow Company Gamespy-Patch (e)
Shadow Company v1.3 (e)
Theme Park World v1.1 (e)
Spec Ops II v1.1.1 (e)
Ultima Ascension v1.05F (e)
Unreal Tournament Linux i386 Files (e)
Unreal Tournament v4.02 (e)
Warzone 2100 v1.10 (e)

Hardware

DirectX 7 deutsch
3D Mark 2000
3dfx Voodoo3 DirectX6 1.03.00
3dfx Voodoo3 DirectX7 1.03.04
Athlon AGP-Treiber v445
Athlon Festplattentreiber v122
Voodoo3 3500 DirectX 7 v1.02.18
VIA 4in1 Treiberpack Socket7 v4.14
Driveinfo v1.02
DVD Genie v3.10
Elsa Erazor III
Guillemot 3D Prophet
Guillemot Maxi Gamer 3D 2
Guillemot Maxi Gamer Phoenix
Intel DMA-Bugfix
Matrox G400
Powerstrip v2.55
Saitek P-120 Treiber
Soundblaster Live!
Wcpuid
SyGate v3.1
Win-Booster v2.18

Das PC-Games-Team intern

Jetzt lernen Sie uns richtig kennen: Monat für Monat stellt sich ein PC-Games-Redakteur vor.



Welche drei Spiele nimmst du auf eine einsame Insel mit?
Quake 3 Arena, weil die Nightmare-Bots die besten Urlaubs-Animateure sind, die ich mir vorstellen kann. *Unreal Tournament*, damit ich mit Notebook und Satellitenverbindung am Teamgeist des Spiels teilhaben kann. *Master of Magic*, da es kein anderes Spiel gibt, mit dem ich länger meine olympischen Augenringe trainierte.

Lachen kann ich über...
Monthy Pythons, Rowan Atkinson (*Mr. Bean*), Lee Evans, Steve Martin, Michael Mittermeier, Ingo Appelt, Günther Grünewald - eigentlich über alle Komiker, die einen pechschwarzen und zynischen Humor besitzen.

An welchem Spiel hättest du gern mitgearbeitet?
Age of Wonders (will sagen *Master of Magic 2*). Weil es das ultimative rundenbasierte Fantasy-Strategiespiel hätte werden können.

In Rage bringen können mich ...
Berichte über „typische" 3D-Actionspieler, die sich kräftig aus der Begriffskiste für Hobby-Psychologen bedienen. Und dazu passend die Doppelmoral deutscher Sittenwächter, die Spieler am liebsten auf das charakterliche Abstellgleis schieben würden.

Was würdest du Dir für eine Million Euro als erstes kaufen?
Freie Wochenenden, um mich meiner Freundin (Priorität 1) und meinen Clanpflichten (*Q3A, UT*) besser widmen zu können.

Von welchem Spiel warst du am meisten enttäuscht?
Half-Life (dt.). Die ersten 80 Prozent des Spiels haben mich derart an Tastatur & Maus gefesselt, dass ich noch vier Wochen später Gelenkschmerzen hatte. Was sich die Programmierer aber bei den völlig entnervenden Alien-Levels und dem Abspann gedacht haben, werde ich nie verstehen.

Was ist deiner Meinung nach das beste Spiel aller Zeiten?
Wizard of War. Am Spielautomaten zeigten sich schon die ersten Suchterscheinungen, auf dem C64 war es dann endgültig um mich geschehen.

Thilo **Bayer** grüßt alle Psychologen von der deutschen Sittenwächter-Behörde!

Strategie



Thomas Borovskis
Chefredakteur
weiß immer noch nicht, was ihm besser gefallen soll: *Q3A* oder *UT*.

Strategie



Petra Maueröder
Stellv. Chefredakteurin
konnte urlaubsbedingt zwölf Stunden früher Silvester feiern.

Sport



Florian Stangl
Redakteur
hat endlich seine Möbel aus den USA nachgeliefert bekommen.

Action



Andreas Sauerland
Redakteur
erholt sich gerade von der genialsten Silvesterparty seines Lebens.

Abenteuer



Peter Kusenberg
Redakteur
freut sich aufs Schlittenfahren in dichtem Schneetreiben.

Simulation



Harald Wagner
Redakteur
weiß seit *Ford Racing* endlich, warum er keinen Ford fährt.

Abenteuer



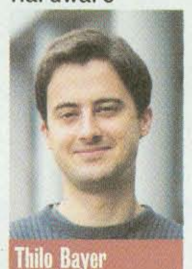
Daniel Ch. Kreiss
Redakteur
widmete sich in den Feiertagen dem Jahresputz seiner Wohnung.

CD-ROM



Jürgen Melzer
Ltr. Redakteur CD-ROM
nutzte die Feiertage, um endlich mal wieder Bücher zu lesen.

Hardware



Thilo Bayer
Ltr. Redakteur Hardware
freut sich, dass *Ultima 9* sogar den Coppermine 800 überfordert.

Technik



Marcus Esposito
Hardware-Assistent
hat endlich mal eine Woche ununterbrochen Urlaub gehabt.

Tipps & Tricks



Florian Weidhase
Ltr. Redakteur T&T
ist heilfroh, dass der ganze Weihnachtstrubel vorbei ist.

Service



Rainer Rosshirt
Redakteur
will wegen seiner bösen Gastritis die Nachrichtensendungen reduzieren.

IM KLARTEXT



Glaubhafte Analysen zum Thema „Gewalt und Computerspiele" gab es bisher nicht. Eine Studie der australischen Regierung ändert das.

Keine Gewalt

Thomas Borovskis
Chefredakteur

Eine schon 1995 von der australischen Regierung in Auftrag gegebene Studie kam jetzt zu dem Schluss, dass Befürchtungen über negativen Auswirkungen von Computerspielen wahrscheinlich unbegründet sind. Der australische Generalstaatsanwalt Williams: „Ich freue mich, sagen zu können, dass es keinen Beleg zur Unterstützung der Ängste gibt, dass das Spielen von Computerspielen zur Aggression in diesem Land beiträgt." Die bislang größte Studie zum Thema Spiele kommt zu einem Ergebnis, das die Diskussion um Gewalt in Computerspielen fast zur Farce verkommen lässt. Am schlimmsten finde ich, dass hier zu Lande gerade solche Leute vor „negativen Einflüssen" und „gesteigerter Gewaltbereitschaft" durch Spiele reden, die den Computer bisher nur als bessere Schreibmaschine benutzten – von gut recherchierter Berichterstattung zu diesem Thema habe ich bislang nur Ansätze gesehen. Freilich kann niemand voraussagen, wie sich der Videospiele-Boom der 90er-Jahre auf die Gesellschaft als Ganzes auswirken wird, aber ich bin sehr zuversichtlich: Eine aufgeklärte, vernetzte Gesellschaft im Jahr 2030 wird sicher weit weniger gewaltbereit sein als die heutige. Und raten Sie mal, mit welcher Art von Spielzeug die aufgewachsen sein wird. Klar – mit Computerspielen. Allerdings nur, wenn sie bis dahin nicht gänzlich verboten sind ...

Die bislang größte Studie zum Thema Computerspiele gibt Entwarnung.

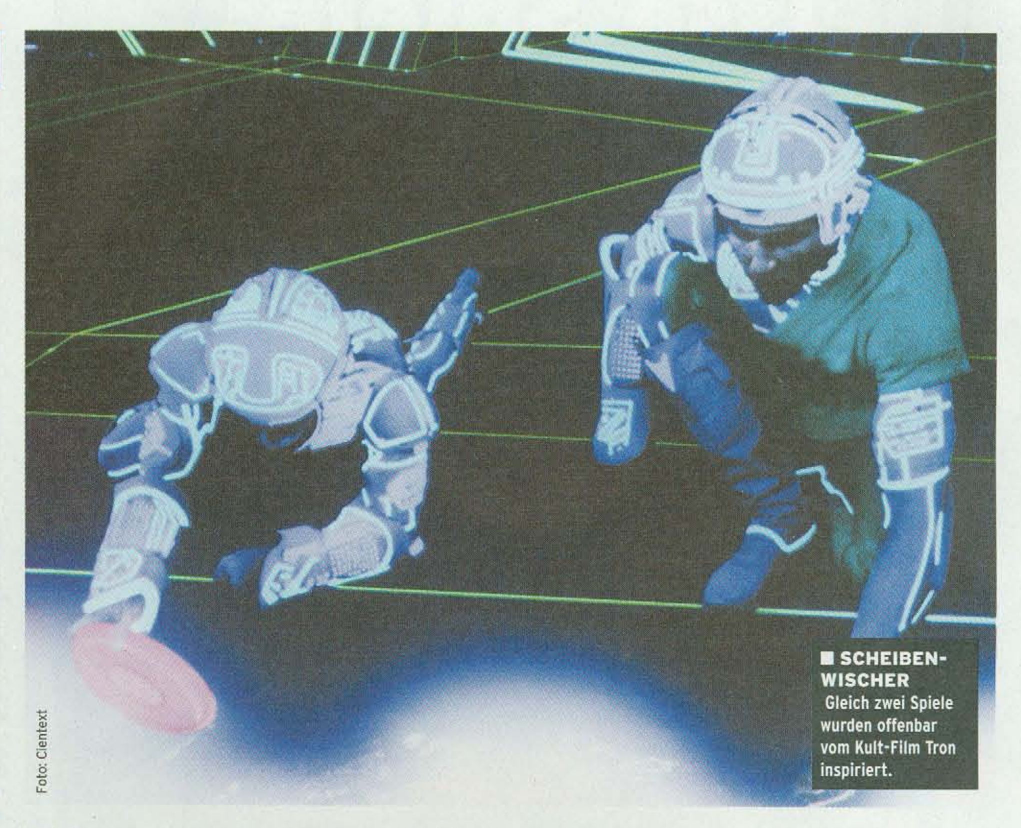
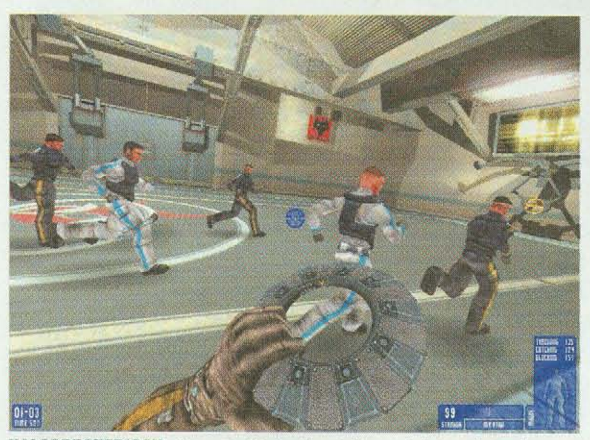


Foto: Cientext

■ **SCHEIBEN-WISCHER** Gleich zwei Spiele wurden offenbar vom Kult-Film Tron inspiriert.

Blitz – Disc Arena

Beinharter Diskus-Sport, der ohne nennenswerte Regeln ausgeübt wird.



HALSBRECHERISCH Das sportliche Geschehen wird von einer eigens entwickelten Grafikengine dargestellt.

Wie eine Mischung aus den Filmen *Tron* und *Rollerball* mutet *Blitz – Disc Arena* an. In dem futuristischen Sportspiel übernehmen Sie ein vierköpfiges Team, das sich dem Gegner in einem Wettkampf stellt, bei dem eine High-Tech-Diskusscheibe ins feindliche Tor befördert werden muss – auf welche Art auch immer. Regeln gibt es kaum, alles ist erlaubt und wenn jemand in der Arena sein Leben lässt, war das eben Berufsrisiko. Momentan suchen die Entwickler einen Vertrieb für ihr Werk; auch der Erscheinungstermin steht noch in den Sternen.

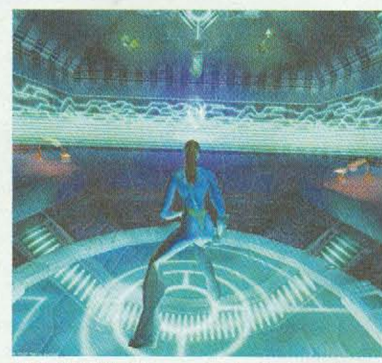
■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **Southend Interactive** ■ VERTRIEB **n.n.b.** ■ TERMIN **n.n.b.**

Plattform-Duelle

Dronez ist schnelle Action im Cyberspace.

Zetha Games werkelt an einem Actionspiel, das optisch neue Maßstäbe setzen könnte. In *Dronez* hüpfen Sie einzeln oder im Team über bewegliche Plattformen und versuchen, Ihre Gegner mit Waffengewalt zu beseitigen. Neben 3D-Explosionen, Licht- und Partikeleffekten soll es auch einen komfortablen Editor geben, mit dem Sie eigene Drohnen entwerfen dürfen.

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **Zetha Games** ■ VERTRIEB **n.n.b.** ■ TERMIN **Mitte 2000**

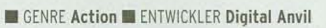


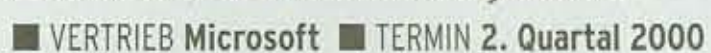
HASCH MICH Jäger und Gejagter kann in diesem rasanten Actionspiel jeder sein.

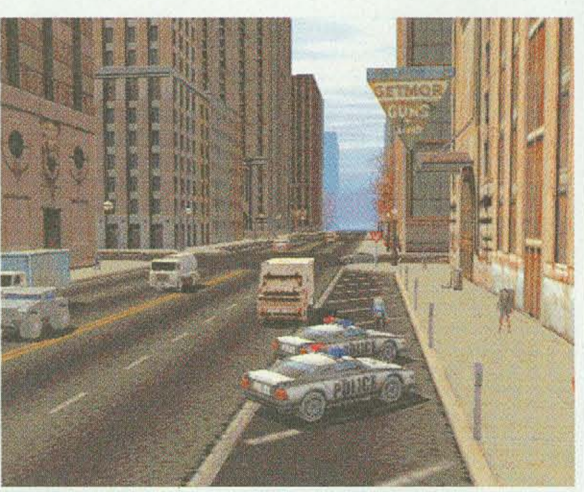
Loose Cannon

Das grafisch aufwendige Straßengangster-Epos nähert sich seiner Fertigstellung.

Vor ziemlich genau einem Jahr berichteten wir zum ersten Mal über Digital Anvils interessantes Projekt *Loose Cannon*. Als Kopfgeldjäger helfen Sie der überforderten Polizei im krisengebeutelten Amerika, das Verbrechen einzudämmen. Ähnlich wie in *Interstate 82* können Sie dies sowohl zu Fuß als auch auf vier Rädern tun. Mittlerweile ist die Entwicklung zwar noch nicht abgeschlossen, nähert sich aber langsam ihrem Ende: Von den insgesamt neun Städten, in denen *Loose Cannon* spielen wird, sind sieben komplett fertig; Mängel in der KI wurden beseitigt und die bislang noch ruckelige Grafik weiter optimiert.


■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **Digital Anvil**


■ VERTRIEB **Microsoft** ■ TERMIN **2. Quartal 2000**



PARKPLATZSUCHE Noch herrscht Ruhe in der großen Stadt – was sich schnell ändern dürfte, wenn Sie auf Gangsterjagd gehen.

Turrican 3D

Die Rückkehr des Action-Klassikers.

Aus deutschen Landen kommt in einigen Monaten die Fortsetzung eines der wenigen echten Action-Klassikers: Der Arcade-Evergreen *Turrican* geht in die dritte Dimension. Entwickler ist erneut das Team Rainbow Arts, das bereits die beiden erfolgreichen Vorgänger ins Leben rief. Die komplett animierten 3D-Welten bestechen schon jetzt durch eine Vielzahl verschiedener Waffen, Extras und Gegner. Die Bewegungsabläufe sämtlicher Charaktere im Spiel wurden mittels Motion Capturing erstellt, um sie möglichst lebendig erscheinen zu lassen. Ähnlich komplex ist auch das Leveldesign, das durch die hohen Bauten und die 3D-Architektur außerordentlich imposant wirkt. *Turrican 3D* wird voraussichtlich Mitte des Jahres erscheinen.

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **Rainbow Arts**
■ VERTRIEB **THQ** ■ TERMIN **2. Quartal 2000**



FEUER FREI In Turrican 3D kommen durch die dritte Dimension erstmals Perspektivenwechsel und Kamerafahrten zum Einsatz.

Shadow Watch

Genre-Mix im Comic-Look.



TEAMARBEIT Mit bis zu sechs Gruppenmitgliedern streifen Sie durch die Gebäude.

Redstorm Entertainment dürfte vielen noch durch seine Action/Taktik-Mixturen *Rainbow Six* und *Rogue Spear* in bester Erinnerung sein. Mit *Shadow Watch* begibt sich der Entwickler auf die Spuren erfolgreicher Strategie-Rollenspiele wie *Jagged Alliance 2* oder *X-Com*. Sie kommandieren ein Team aus Spezialeinheiten, die eine weltweite Verschwörung aufdecken und Missionen an exotischen Schauplätzen wie Rio de Janeiro oder Hong Kong bestreiten. Ihre Aufträge bestehen aus Geiselbefreiungen, dem Stürmen besetzter Gebäude und Bombenentschärfungen – ganz wie in *Rainbow Six*. Der augenfälligste Unterschied: Die Figuren und Kulissen in *Shadow Watch* besitzen ein reizvolles Comic-Flair, das ein wenig an die berühmt-berüchtigten Mangas aus Japan erinnert.

■ GENRE **Action/Strategie** ■ ENTWICKLER **Redstorm**
■ VERTRIEB **n.n.b.** ■ TERMIN **2. Quartal 2000**

Heiss & Kalt

Unser Trendbarometer zeigt an, welche News, Trends und Gerüchte aus der Spieleszene derzeit die Gemüter erhitzen.

100°C HEISS

■ Zimmerbrand bei Chris Roberts
Die Schlagzeile in den Medien ließ uns aufhorchen: ein Brand beim *Wing Commander*-Designer? Nein, war doch nur der gleichnamige Schlagersänger. Glück gehabt, die Arbeiten an *Freelancer* gehen weiter!

WARM

■ Rainbow-Six-Film
Paramount Pictures heuerte den Drehbuchautor Michael Schiffer (*The Peacemaker, Crimson Tide*) an, um das Skript für den Film zu schreiben. Klingt so, als könnte das der erste wirklich gute Film zu einem Spiel werden!

■ Daikatana erneut verschoben
Lachen Sie jetzt nicht zu laut! John Romero musste kleinlaut zugeben, sein Actionspiel doch nicht vor Weihnachten fertig stellen zu können.

KÜHL

■ Ferrari = Minardi?
EAs Formel-1-Spiel soll mit nur einem Fahrmodell auskommen. Na, wenn Schumi hört, dass sein Ferrari sich wie ein Minardi fährt ...

■ Abgestürzt
Hasbro zieht Tochter Microprose überraschend aus dem Simulationsgeschäft zurück.

0°C KALT

■ Ruckelorgie
Die Leistungswerte der *Ultima: Ascension*-Grafik ließen uns bibbern. Wunderschön, aber leider erschreckend langsam. Wir warten gespannt auf die deutsche, verbesserte Version.



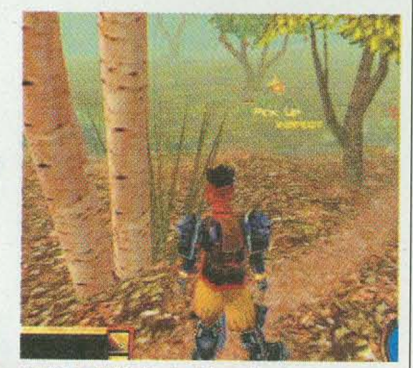
ZAUBERHAFT Die Durchschlagkraft der Sprüche verbessert sich mit der Erfahrungsstufe.

Schwertkampf

Legend of the Blademasters

Legend of the Blademasters ist ein 3D-Rollenspiel, das aus der *Tomb Raider*-Perspektive gespielt wird. Sie werden in die Rolle des jungen Helden Erik Valdemar versetzt, der auszieht, um die Ordnung in einem dem Chaos verfallenen Fantasy-Reich wiederherzustellen. Auf seiner Reise findet er ein geheimnisvolles magisches Schwert, das offensichtlich auf vielfältige Weise mit den Geschehnissen in seiner Heimat in Zusammenhang steht. Während er langsam die Geheimnisse der Wunderwaffe entdeckt, begegnen ihm über 70 feindliche Kreaturen (Orks, Schneemonster, böse Feen und Rote Ritter) und mehr als 20 Charaktere, die ihm helfen und die sich ihm unter Umständen sogar auf seiner Odyssee anschließen. Um sich gegen die zahlreichen Gegner zu wehren, stehen Eric sowohl gängige Waffen wie Äxte, Schwerter oder Pfeil und Bogen als auch offensive und defensive Zaubersprüche zur Verfügung. Grafisch erwartet Sie mit *Legend of the Blademasters* ein Leckerbissen: 3D-Nebel, Partikeleffekte und detaillierte Gesichtsanimationen lassen auf ein Rollenspiel-Highlight hoffen. Das Spiel wird voraussichtlich Mitte des Jahres erscheinen.

■ GENRE **Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **Ronin Entertainment**
■ VERTRIEB **Ripcord Games** ■ TERMIN **2. Quartal 2000**



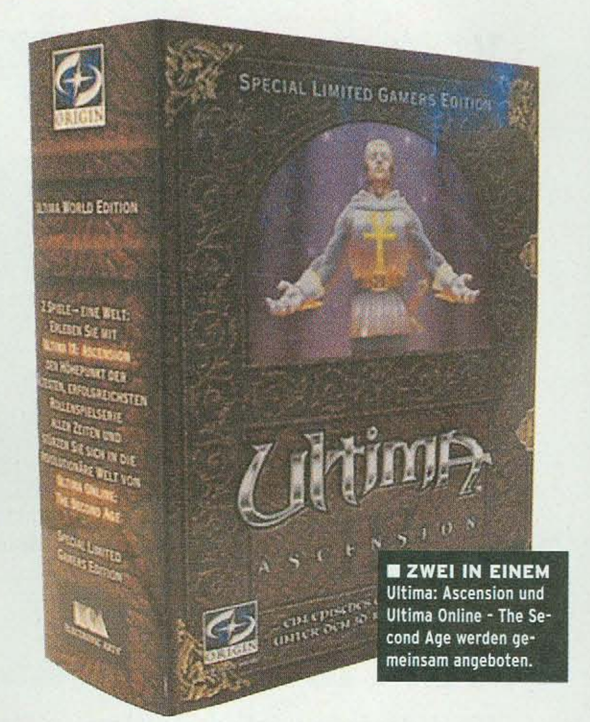
ANIME-FLAIR Noch wirken die bunten Comic-Grafiken ein wenig starr und kantig.

Ultimatives Doppelpack

EA kündigt Ultima 9 und Ultima Online als Sonderedition an.

Etwas überraschend kündigte Electronic Arts kurz vor Redaktionsschluss an, dass etwa einen Monat nach dem deutschen Verkaufsstart von *Ultima: Ascension* eine besondere „World Edition" erscheinen werde - exakt zum gleichen Preis. Mit in der Schachtel: *Ultima Online - The Second Age*, der aktuelle Internet-Ableger der pompösen Märchensaga. Hersteller Origin möchte in Europa auf diese findige Weise für eine breitere Streuung seines erfolgreichen Programms sorgen. Und die Rechnung dürfte aufgehen: Liegt das Online-Spiel gewissermaßen gratis in der Schachtel, werden mit Sicherheit viele Spieler „probeweise" einen Ausflug nach Britannia wagen - und sich im Idealfall (aus Firmenperspektive) voller Begeisterung registrieren lassen. Für beide Seiten allemal kein schlechtes Geschäft. Ahnungslose Einsteiger seien jedoch vorgewarnt: Ohne gute Internetanbindung werden Sie nicht viel Spaß an *Ultima Online* haben, auch die grafische Darbietung kann nicht mit *Ultima: Ascension* konkurrieren. Dafür werden etliche Stunden Spielspaß in einer turbulenten Fantasy-Welt geboten - gegen Bezahlung, natürlich.

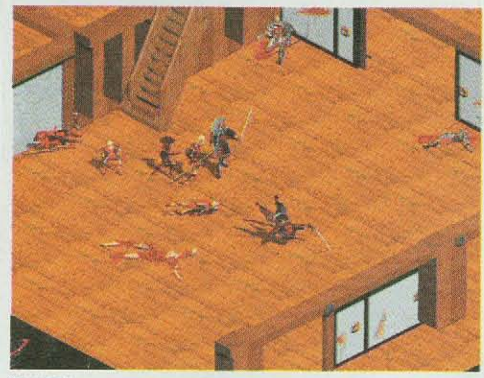
■ GENRE **Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **Origin**
■ VERTRIEB **Electronic Arts** ■ TERMIN **März 2000**



■ ZWEI IN EINEM Ultima: Ascension und Ultima Online - The Second Age werden gemeinsam angeboten.

Rückkehr

Sierra sichert sich Throne of Darkness.



BANZAI! An der im Alpha-Stadium noch mageren Optik des Spiels dürfte sich einiges ändern.

Trotz diverser Turbulenzen kehrt der japanisch angehauchte *Diablo*-Klon ins Rampenlicht zurück. Nachdem Acclaim das Projekt fallen gelassen hat, springt Sierra in die Bresche und kündigt *Throne of Darkness* für den kommenden Herbst an. Fans von actionlastigen Rollenspielen freuen sich auf die originelle Spielwelt im mittelalterlichen Nippon. Neben wilden Katana-Metzeleien erwarten Sie eine Unzahl von Zaubersprüchen und Monstern, inspiriert von der Mythologie Japans.

■ GENRE **Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **Click Entertainment**
■ VERTRIEB **Havas Interactive** ■ TERMIN **3. Quartal 2000**

Dungeon Siege

Chris Taylor enthüllt sein neues Werk.

Lange Zeit war es ruhig um Chris Taylor (*Total Annihilation*). Jetzt kündigt sein Software-Studio Gas Powered Games mit *Dungeon Siege* das erste eigene Produkt an. Wie der Name andeutet, handelt es sich hierbei um ein Fantasy-Rollenspiel, das in einer aufwendigen 3D-Welt ablaufen soll. Der Spieler startet als unbedeutender Einzelcharakter und rekrutiert sich diverse Mitstreiter zur tatkräftigen Unterstützung im Kampf. Was die Story angeht, halten sich die Entwickler leider noch völlig bedeckt.

■ GENRE **Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **Gas Powered Games**
■ VERTRIEB **Microsoft** ■ TERMIN **4. Quartal 2000**



KERKERMEISTER Designer Chris Taylor (Total Annihilation) bastelt an einem epischen Rollenspiel.

Nacht der langen Messer

Das Rollenspiel Blade dürfte im grafischen Bereich neue Maßstäbe setzen.



FOTOREALISTISCH Alleine die Optik von Blade sorgt für Vorfreude. Die Figuren sind nicht nur enorm detailliert, sondern erstaunlich abwechslungsreich. Die größten Monster sollen über 35 Meter hoch werden.

Kaum ist Origin mit *Ultima 9* an dem Vorhaben gescheitert, schnelle Rollenspiele und prunkvolle Optik zu kombinieren, nimmt in Spanien das nächste ambitionierte Versuchsprojekt deutlichere Formen an. *Blade* lässt im aktuellen Zustand zumindest Großes erhoffen. 3D-Grafiken in hohen Auflösungen, ruckelfrei und detailverliebt, sollen das fertige Produkt charakterisieren. Spielerisch stehen die Zeichen auf Tradition: Zwar sind in das Konzept Abenteuer- und Actionelemente eingeflossen, unter dem Strich scheint sich jedoch ein handelsübliches Rollenspiel zu formen. Ein paar Zahlen: Vier Charakterklassen stehen zur Auswahl (Zwerg, Amazone, Barbar und Ritter), 18 Landstriche von Wüstenarealen über Eisregionen bis zu Vulkanhöhlen müssen durchwandert und über 35 Meter hohe Monster erschlagen werden - darunter Drachen, Minotauren und Dämonen.

■ GENRE **Action-Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **Rebel Act Studios**
■ VERTRIEB **Infogrames** ■ TERMIN **März 2000**

Die Dämonen schlagen zurück

Im Action-Adventure Soulbringer suchen Sie einen verschollenen Dämonenjäger.

Ein Rollenspiel der etwas anderen Art verspricht Infogrames für den Sommer. Obwohl prinzipiell im Fantasy-Genre angesiedelt, soll *Soulbringer* sehr viel düsterer und „gotischer" aussehen. In der Geschichte geht es um einen jungen Helden, der sich auf die Suche nach einem legendären Dämonenjäger macht, da Scharen von Monstern seine Welt bedrohen. Über 450 Charaktere, 60 Zaubersprüche und über 200 Zwischensequenzen verheißen nächtelangen Spielspaß.

■ GENRE **Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **Gremlin Interactive**
■ VERTRIEB **Infogrames** ■ TERMIN **2. Quartal 2000**



RUNDUMBLICK Die 3D-Grafik von Soulbringer sorgt für die nötige Übersicht.



IM KLARTEXT



Stell dir vor, es gibt ein ziemlich geniales Spiel - und keiner kauft's.

Wenig Erdanziehungskraft

Petra Maueröder
Stellv. Chefredakteurin

Wissen, was gespielt wird - dafür steht PC Games. Das heißt aber auch: Wissen, was NICHT gespielt wird. Und das ist derzeit *Earth 2150*. Da kassiert das 3D-Echtzeitstrategiespiel Top-Wertungen im 90er-Bereich, doch der Erfolg bleibt aus: Kurzfristig auf Platz 4 der Charts, sinkt *Earth 2150* auf 22! Derweil TopWare Interactive verzweifelt, hat mich diese Entwicklung nicht überrascht, denn auch wenn es viele nicht wahrhaben wollen: 3D-Strategiespiele will - noch (?) - niemand haben. Das gilt für *Dungeon Keeper 2, Theme Park World* und *Populous 3* - die sind nämlich gefloppt oder hinter den Erwartungen zurückgeblieben. Irgendwie traut sich keiner so richtig ran an Spiele, die zuerst mit Polygonen, Bump-Mapping und Z-Buffering protzen, ehe irgendwann ein spielerisch relevantes Kaufargument fällt. Das haben 2D-Spiele nicht nötig - die MÜSSEN Spaß machen, weil sie nach landläufiger Meinung technisch veraltet sind. Und deshalb haben sich 1999 *Civilization: Call to Power, Command & Conquer 3, Jagged Alliance 2, Rollercoaster Tycoon, Age of Empires 2, Die Siedler 3, SimCity 3000, Pharao* und selbst *Anno 1602* wie die warmen Semmeln verkauft. Dabei wurde bereits für 1999 vorhergesagt: „Das wird das Jahr der 3D-Spiele". Pustekuchen! Jede Wette: Im Januar 2001 wird man sich über dasselbe „Phänomen" wundern - dafür werden *Commandos 2* oder *Anno 1503* sorgen.

Was hat Age of Empires 2, was Earth 2150 nicht hat? Eine Fangemeinde.



AUSSERIRDISCH Alien-Eier und neue Einheiten versprechen innovative Inhalte. Auch spielerisch soll Firestorm anspruchsvoller ausfallen als Tiberian Sun, versprechen die Entwickler aus Las Vegas.

Feuersturm von Westwood

C&C-Add-On ist so gut wie fertig, die neuesten Patches für Tiberian Sun ebenso.

Seit der Veröffentlichung von *C&C 3: Tiberian Sun* arbeitet Westwood an dem Zusatzpaket Firestorm. Wie üblich halten sich die Entwickler bezüglich des Veröffentlichungstermins und der zu erwartenden Features bedeckt. Fest steht lediglich, dass es eine Reihe neuer Einheiten geben wird: GDI wird mobile Geschütztürme und EMPs erhalten, die Bruderschaft von NOD bekommt mobile Stealth-Generatoren und spinnenartige Kampfroboter spendiert. Auch inhaltlich scheint sich einiges zu verändern, da auf einigen Screenshots außerirdische Einheiten zu sehen sind. Nebenbei hat Westwood einen Patch fertig gestellt, der mit einer Technik namens HyperWire Mehrspieler-Partien von *C&C3* deutlich schneller machen soll. Die Software wird automatisch installiert, sobald man sich mit Westwood Online verbindet.

■ GENRE **Echtzeit-Strategie** ■ ENTWICKLER **Westwood**
■ VERTRIEB **Electronic Arts** ■ TERMIN **1. Quartal 2000**

Die Siedler 3

Update zähmt die Amazonen

Viel zu schwierig!" - diese PC-Games-Einschätzung teilten viele Käufer der *Siedler 3*-Zusatz-CD *Das Geheimnis der Amazonen*. Blue Byte hat auf die vielfältigen Beschwerden reagiert und bietet ein kostenloses Zusatzpaket an, mit dem Sie den Schwierigkeitsgrad bei Bedarf herunterregeln können. Außerdem im Paket: drei zusätzliche Einzelspielerkarten, ein überarbeitetes Handbuch (in dem alle mittlerweile erfolgten Updates beschrieben werden) sowie Tipps & Tricks im HTML-Format, die sich mit Hilfe des Internet Explorer oder Netscape Navigator nachlesen lassen.

■ GENRE **Aufbaustrategie** ■ ENTWICKLER **Blue Byte**
■ VERTRIEB **Blue Byte** ■ TERMIN **bereits erhältlich**



NICHT TÄUSCHEN LASSEN So knuffig die Siedlerinnen aussehen: Die Missionen sind ausgesprochen taff.



AUF DER CD-ROM!
Gleich installieren: Das offizielle Amazonen-Update von Blue Byte!

Unerledigt

Add-On für Jagged Alliance 2.



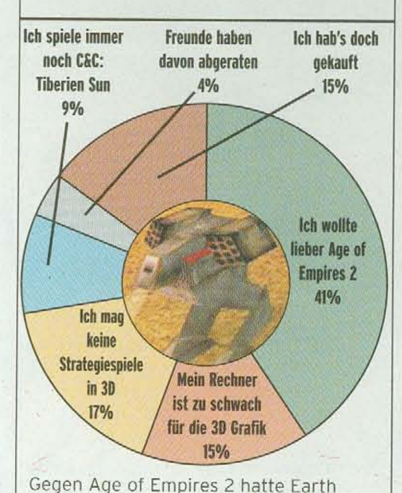
FARBENFROH Ein farbiger Überzug zeigt die Bereiche, in denen die größte Gefahr droht.

Das Land Arulco, in *Jagged Alliance 2* gerade erst von Ihnen befreit, sieht sich einer neuen Gefahr gegenüber. Im Add-On *Unfinished Business* will die Ricci Mining ihre zuvor verlorenen Minen zurück. Die Firma hat daher im benachbarten Tracona eine Basis aufgestellt und eine erste Rakete auf Arulco abgeschossen. Falls die Minen nicht zurückgegeben werden, will Ricci Mining das gesamte Land verwüsten. Es gibt nur eine Rettung: Sie. Als Anführer eines Teams erfahrener Söldner haben Sie in 20 Sektoren die Aufgabe, wieder für Recht und Ordnung zu sorgen. Zehn zusätzliche Söldner und zehn weitere Waffen sowie sechs Schwierigkeitsgrade sollen für neue strategische Möglichkeiten sorgen. Neu: eine nützliche Anzeige für Schutz und Deckung.

■ GENRE **Strategie** ■ ENTWICKLER **Sirtech**
■ VERTRIEB **Topware** ■ TERMIN **1. Quartal 2000**

Niederlage

Warum Earth 2150 floppte.



Gegen Age of Empires 2 hatte Earth 2150 trotz innovativer Grafik keine Chance. Die für TopWare enttäuschenden Verkaufszahlen spiegeln sich auch in den Aussagen unserer Leser wider.

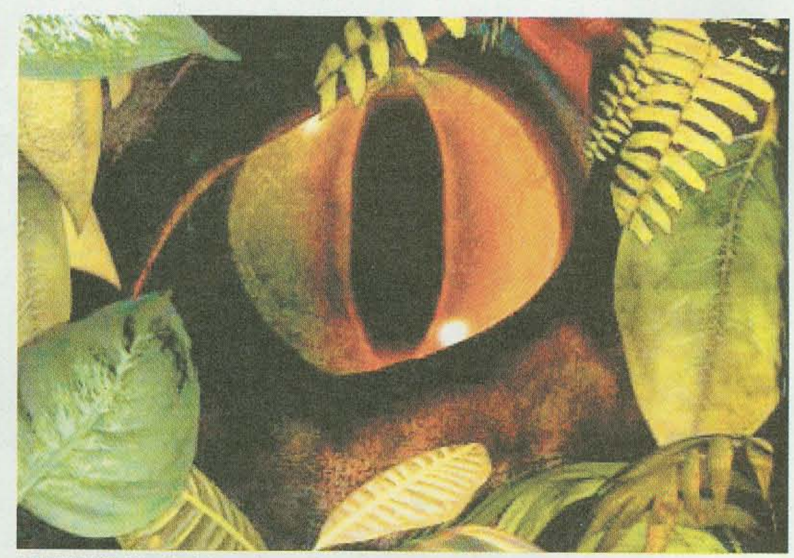


■ GERÜCHT:
Electronic Arts Deutschland plant für *The Sims* eine spezielle Version, für die Charaktere, Häuser und Möbel an deutsche Verhältnisse angepasst werden. Damit soll eine größere Nähe zu den hier zu Lande bekannten Seifenopern erreicht werden.

■ WIR MEINEN:
EA wollte das Gerücht weder bestätigen noch dementieren. Sicher ist, dass die Verantwortlichen des Aachener Herstellers darüber nachdenken, das Spiel für den deutschen Markt zu überarbeiten. Nachdem sie bereits mit *Bundesliga 2000* einen internationalen Titel für Deutschland anpassten, ist diese Überlegung nicht abwegig.

Ob Electronic Arts versucht, eine Lizenz wie zum Beispiel *Gute Zeiten, Schlechte Zeiten* oder *Lindenstraße* zu kaufen, um *The Sims* daran auszurichten, ist alles andere als aus der Luft gegriffen, aber nicht offiziell bestätigt. Möglich ist auch, dass beispielsweise die amerikanischen Klischees orientierten Spielfiguren durch welche mit einem eher westeuropäischen Aussehen ersetzt werden.

Electronic Arts wird auf jeden Fall im Februar die englische Version in Deutschland veröffentlichen, möglicherweise später eine Fassung mit deutscher Sprache nachreichen und dann vielleicht die „Lindenstraße-Version" in Angriff nehmen.



AUGENBLICK Was lugt denn da hinter den Blättern hervor? Nach Bürgerkriegs-Simulationen und Aufbaustrategie widmet sich Sid Meier seinem Jugendtraum - einem Dino-Spiel.

Dinospiel vom Spieledino

Strategie-Urgestein Sid Meier wagt sich in die Urzeit.

Mit den Respekt einflößenden Worten „Es ist ein Dinosaurier-Spiel!" kündigt Firaxis (*Alpha Centauri*) das nächste Sid-Meier-Spiel an. Die Kenner seiner Mega-Hits (*Civilization, Railroad Tycoon, Pirates*) setzen große Hoffnungen in das noch namenlose Spiel: Die Mischung aus Simulation, Geschichtsunterricht und Jurassic Park soll so zugänglich und komplex und dabei trotzdem flott zu spielen sein, dass es - anders als *Alpha Centauri* - nicht nur für Profispieler in Frage kommt. Derzeit wird noch ausbaldowert, ob sich eher ein rundenbasiertes oder ein Echtzeit-Prinzip für all das eignet, was sich Dino-Fan Meier ausgedacht hat. Das Spiel wird mehrere Millionen Jahre prähistorischer Ereignisse abdecken; was dabei Ihre eigentliche Aufgabe darstellt und wie das Spiel letztendlich heißen soll, wird im Laufe des Frühjahrs entschieden und bekannt gegeben. Daneben treibt Firaxis natürlich auch die Arbeiten an *Civilization 3* im Auftrag von MicroProse voran.

■ GENRE **Strategie** ■ ENTWICKLER **Firaxis**
■ VERTRIEB **Electronic Arts** ■ TERMIN **1. Quartal 2001**

Bugs in Space

Erin „Privateer" Roberts arbeitet an der Vollendung.

Die Entwickler bei Digital Anvil arbeiten zurzeit fieberhaft an der Fertigstellung ihres Echtzeit-Strategie-Spektakels *Conquest: Frontier Wars*. Das 2D-Kriegsspiel mit dem 3D-Look erinnert auf den ersten Blick an Sierras *Homeworld* und bietet die genreübliche Einheitsstory. In ferner Zukunft bereist die Menschheit den Weltraum und stößt dabei auf eine fremde Rasse. Diese Rieseninsekten erklären uns prompt den Krieg, den der Spieler als menschlicher Oberbefehlshaber oder Anführer der Aliens auszufechten hat. Neben der aufwendigen 3D-Grafik soll *Conquest* die Echtzeit-Fraktion mit verbesserter Künstlicher Intelligenz, einem ausgeklügelten Nachschubsystem und spannenden Mehrspielergefechten im Netzwerk oder Internet begeistern.

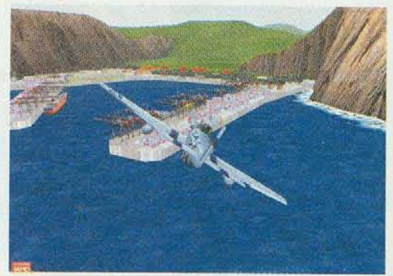


SCHLACHTKOLOSSE Die Grafik ist in imposantem 3D, das Spiel selbst aber nur 2D.

■ GENRE **Echtzeit-Strategie** ■ ENTWICKLER **Microsoft**
■ VERTRIEB **Digital Anvil** ■ TERMIN **1. Quartal 2000**

Überflieger

Schneller als die Formel 1



TIEFFLUG Dank der niedrigen Flughöhe sind die Bodenobjekte sehr detailliert gestaltet.



DER BÄR STEPPT Der „Rare Bear" ist eine der vielen Maschinen im Aufgebot.

Jedes Jahr treffen sich in Reno die wagemutigsten Piloten zu den berühmt-berüchtigten Flugzeugrennen. In aufgemotzten Jagdflugzeugen wie der P-51 Mustang oder der Spitfire wird hier um Zehntelsekunden gerungen. SSI bietet mit *Reno Air Racing* die passende Simulation an. Auf fünf Strecken und in vier Klassen rasen Sie um die Rundkurse. Neben akkurater Flugphysik soll das Spiel ausführliche Tuningoptionen bieten.

■ GENRE **Flugsimulation** ■ ENTWICKLER **SSI**
■ VERTRIEB **SSI** ■ TERMIN **3. Quartal 2000**

Das Ende einer Ära

Hasbro schießt Falcon 5 ab, doch Gunship 3 soll noch erscheinen.



QUAL DER WAHL Neben dem AH-64 werden Sie in Gunship 3 den russischen Havoc und den Tiger der Bundeswehr fliegen. Besonders reizvoll: Das Cockpit des Helikopters wird transparant, wenn Sie ein Ziel anvisieren.

Der Falke ist tot. Der amerikanische Spielzeugriese Hasbro hat im Zuge einer Neustrukturierung 2.200 Angestellte vor die Tür gesetzt. Betroffen von diesen Kürzungen sind auch zwei Entwicklerteams der Hasbro-Tochter Microprose, die für Flugsimulationen wie *Falcon 4* verantwortlich waren. Alle Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, sollen veröffentlicht werden, ein *Falcon 5* wird es voraussichtlich nicht geben. Durch diese Entscheidung verliert die Fliegerfraktion einen der ältesten und besten Entwickler hochklassiger Simulationen. Neben der *Gunship*-Reihe war Microprose für Dauerbrenner wie *F-15 Strike Eagle* und *European Air War* verantwortlich. Kleiner Trost: Die viel versprechenden Projekte *Gunship 3* und *B-17 Flying Fortress 2* stehen kurz vor ihrer Vollendung und machen schon jetzt einen hervorragenden Eindruck.

■ GENRE **Flugsimulation** ■ ENTWICKLER **Microprose**
■ VERTRIEB **Hasbro** ■ TERMIN **1. Quartal 2000**

Online Commander

Weltraum-Dogfights im Cyberspace.



RAUMSCHLACHT Grafisch wirkt Parsec nicht mehr ganz taufrisch, dafür ist die Software aber kostenlos, wenn Sie von den Hobbyprogrammierern endlich fertiggestellt wird.

Bereits seit 1996 arbeitet ein unbekanntes europäisches Entwicklerteam an dieser Online-Weltraumoper. Interessanterweise ist *Parsec* ein nicht-kommerzielles Produkt, die Software wird es kostenlos per Download geben. Das Programm soll in der Lage sein, etliche Galaxien zu simulieren, zwischen denen die Spieler frei hin- und herspringen können. Jedes Universum wird dabei von einem eigenen Rechner verwaltet, ein Hauptserver überwacht dabei die Übergänge zwischen den einzelnen Welten. Das Spielerlebnis soll eher an actionlastige Ballereien wie *Wing Commander* erinnern, eine Handelsoption wie in *Elite* oder *Privateer 2* ist derzeit nicht geplant. Weitere Informationen finden Sie unter www.parsec.org.

■ GENRE **Simulation** ■ ENTWICKLER **Parsec-Team**
■ VERTRIEB **nicht bekannt** ■ TERMIN **2. Quartal 2000**



ÜBER DEN WOLKEN Martin Schmitt macht's vor und PC-Spieler heben ab.

Foto: Action Press

Winterlicher Tiefflieger

Mit RTL Skispringen segeln Sie anmutig wie ein Adler durch die Lüfte.

Dank Teenie-Schwarm Martin Schmitt ist Skispringen zurzeit schwer im Trend. RTL sicherte sich die Übertragungsrechte für die Saison 1999/2000 und VCC Entertainment liefert das passende Spiel. Das Programm enthält vier Schanzen, die den realen Vorbildern entsprechen. Der Spieler steuert einen von acht Springern entweder durch eine komplette Saison oder lernt im Training die Feinheiten des Sports kennen. Als technischer Berater dient Jens Weissflog, ehemaliger Vorzeigespringer der DDR.

■ GENRE **Sportspiel** ■ ENTWICKLER **VCC Entertain.**
■ VERTRIEB **GT Interactive** ■ TERMIN **Januar 2000**



KNEIFEN ZÄHLT NICHT Sind Sie erst einmal hier oben, müssen Sie sich vor den Augen der Zuschauer todesmutig in die Tiefe stürzen.

UEFA Championsleague 2000

Duell der Besten: Messen Sie sich mit der Elite des europäischen Vereinsfußballs.



Foto: Action Press

FREUDENTAUMEL So wie Borussia Dortmund sollen Sie auch bald feiern können.

Von Eidos kommt im März 2000 die offizielle Champions-League-Simulation. Dank der Lizenz für die Saison 99/2000 stehen alle 32 europäischen Top-Teams inklusive ihrer Trikots – samt Sponsoren-Logos – auf dem originalgetreu gestalteten Rasen. Neben der kompletten Saison bietet das Spiel einen reizvollen Szenario-Modus. Hier können Sie alle wichtigen Begegnungen der vergangenen 40 Jahre noch einmal Revue passieren lassen und Ihrem Lieblingsverein zum Sieg verhelfen. Eine verbesserte Intelligenz der Computergegner soll Einzelspielern das Leben nun besonders schwer machen. Der geplante Mehrspielermodus über Netzwerk oder Internet soll spannende Rasengefechte mit Freunden ermöglichen. Wir bleiben natürlich für Sie am Ball.

■ GENRE **Sportspiel** ■ ENTWICKLER **Silicon Dreams**
■ VERTRIEB **Eidos** ■ TERMIN **März 2000**

Rennkäfer

Beetle Crazy Cup: Verrückte Käfer und abgefahrene Strecken.

Blümchen, Party und der Käfer: Die 60er-Jahre bilden den Hintergrund für ein locker-leichtes Rennspiel mit dem Arbeitstitel *Beetle Crazy Cup*, bei dem sich alles um den prominenten Volkswagen und seine Freunde dreht. Neben den üblichen Rennen auf 25 verschiedenen, teils abenteuerlichen Strecken dürfen Sie die detailliert dargestellten Vehikel auch über Sprungschanzen hetzen, durch Sand und Dreck quälen oder mit Ihnen andere Autos zerquetschen. Trotz realitätsnahem Fahrverhalten soll *Beetle Crazy Cup* keine bierernste Simulation werden, sondern ein kurzweiliges Vergnügen mit vielen Crashs und einem Mehrspielermodus für bis zu acht Teilnehmer, die sich dann umso intensiver beharken. Die Grafik glänzt durch Spezialeffekte wie Rauch, verschiedenes Wetter und Reflexionen der Umgebung auf den Autos. Die Steuerung wird dem actionreichen Spielkonzept entsprechend einfach ausfallen.

■ GENRE **Rennspiel** ■ ENTWICKLER **Xpiral**
■ VERTRIEB **Infogrames** ■ TERMIN **Februar 2000**



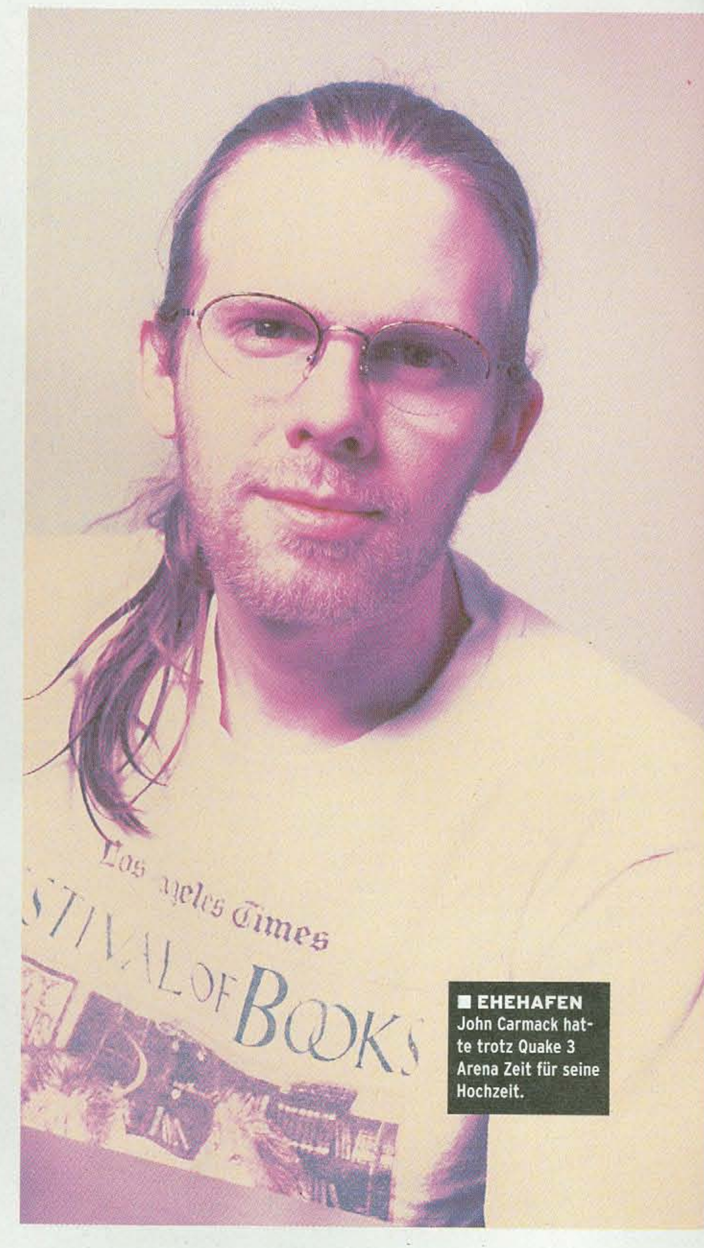
DAS GROSSE KRABBELN Mit dem Käfer und seinen Freunden geht es rund.



John Carmack ist unter der Haube

Quake 3 Arena ist fertig und Ferrari-Fan John Carmack frischgebackener Ehemann.

Einfach unglaublich: Grafik-Guru John Carmack von id Software fand trotz seiner Forschungsarbeit nach der optimalen Grafikengine Zeit für Zärtlichkeit. Schon Anfang des Jahres verlobte sich der *Quake 3 Arena*-Programmierer mit der ehemaligen Pressesprecherin von id Software, Anna Kang. Diese hat mittlerweile id Software verlassen, um eine eigene Firma zu gründen. Die Hochzeit der beiden dürfte bereits stattgefunden haben, wenn Sie diese Ausgabe in Händen halten. 3D-Actionfans müssen aber nicht befürchten, dass der gute John nach den Flitterwochen auf Hawaii mit Schürze hinterm Grill steht und Barbecues brutzelt. „Ich will eine Workstation mitnehmen, um nicht aus der Übung zu kommen", ließ der Kult-Programmierer vor seiner Abreise verlauten. Während uns der Winter gnadenlos in seinen eisigen Klauen gefangen hält, brütet Carmack über neuen 3D-Engines. Für uns könnte das besonders heiße Weihnachten 2000 bedeuten.



■ EHEHAFEN John Carmack hatte trotz Quake 3 Arena Zeit für seine Hochzeit.

Interview

TOM PUTZKI
ist Marketing Manager von Piranha Bytes (Gothic).



Warum dauert das so lange mit *Gothic*?
Wir sind zwar eigentlich so gut wie fertig, aber alle anderen vergleichbaren Titel brauchen eine Entwicklungszeit von drei bis fünf Jahren. Daher brauchten wir auch ein bisschen länger, damit keiner auf die Idee kommt, *Gothic* wäre schlechter als die anderen Games.

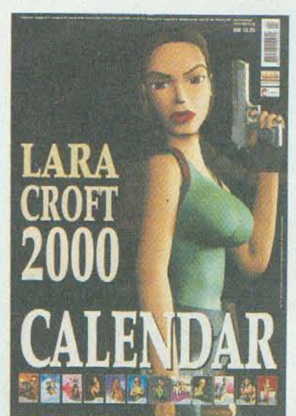
Eure 3D-Engine soll auch US-Entwickler begeistern. Wieso?
Die Amis werden sich noch wundern, was in zwei Jahren alles aus Deutschland kommen wird!

Was spielt Ihr zur Zeit im Netzwerk?
Age of Empires 2, *Unreal Tournament* und zwei indizierte Spiele ...

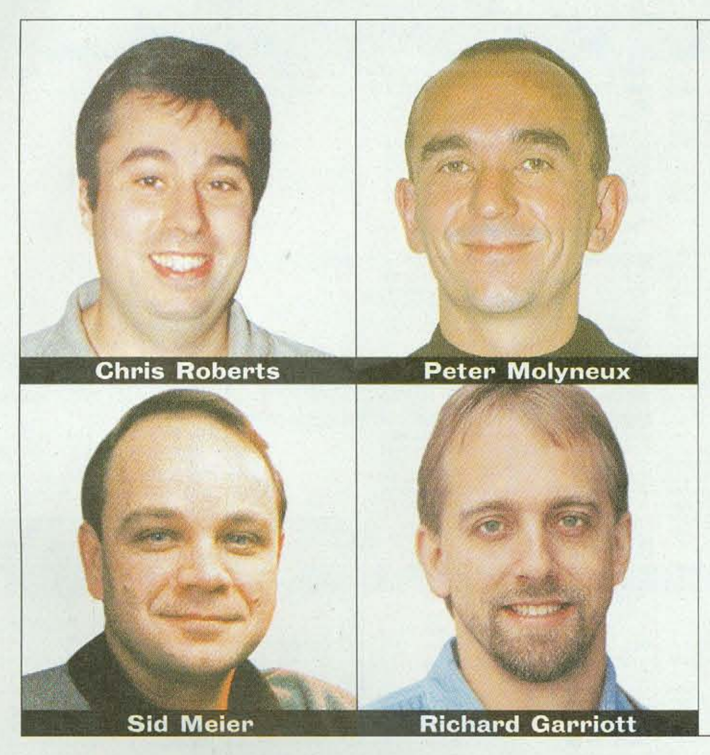
Lara an die Wand

Der Kalender 2000 erfüllt heimliche Wünsche.

Für Nerven- und Budget schonende DM 19,95 bringt die Computec Media AG ab sofort ein lizenziertes Hochglanzregister in die Läden, das offene wie verschämte Liebhaber von Lara Croft durchs erste Jahr des neuen Millenniums begleiten soll. Zwölf Monate, zwölf Motive, zwölf Gemütsverfassungen: Die Bilder wurden von Künstlern des Entwicklerteams entworfen und passen thematisch zur Stimmung der jeweiligen Jahreszeit. Im Frühling gibt sich die unerreichbare Schönheit entsprechend aufreizend, im Sommer energisch, im Herbst besinnlich und im Winter ungeduldig. Lücken in der Postersammlung? Jetzt nicht mehr. Ob sich die ultimative Motiv-Sammlung auch für diejenigen eignet, die das flotte Frollein nicht mehr sehen können, muss jeder für sich selbst entscheiden. Na dann . . .



EIN DUTZEND LARAS Der offizielle Kalender mit dem Kult-Frollein.


Chris Roberts · Peter Molyneux · Sid Meier · Richard Garriott

Designer bewerten Leserideen

Sie haben eine tolle Idee für ein Spiel, aber keiner will sie haben? Wir schon!

PC Games macht's möglich: Sie kennen sich bestens mit Spielen aus, haben das Konzept für einen potenziellen Hit in der Tasche und wissen nicht, was Sie damit tun sollen? Dann her damit! Wir legen Ihre Idee einem erfahrenen Designer vor, der sie dann persönlich bewertet und in der PC Games kommentiert. Also keine falsche Bescheidenheit: Schicken Sie Ihre Konzepte an unten stehende Adresse, alles weitere übernehmen wir. Sie müssen nur darauf achten, dass Sie wirklich ein Konzept schicken, komplett mit skizzierten Levels sowie Charakteren, einer Hintergrundgeschichte und dergleichen. Postkarten mit Aussagen à la „Wie wär's mit einer Mischung aus *Half-Life* und *Command & Conquer?*" erfüllen leider nicht die Anforderungen.

Und so machen Sie mit:
Senden Sie Ihr ausgearbeitetes Konzept der Spielidee und den Namens des gewünschten Designers an:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort: Leserideen, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg



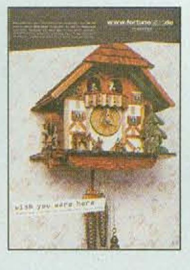
Und nun zur Werbung ...

Die Leser von Europas meistgekauftem PC-Spiele-Magazin PC Games verleihen Monat für Monat den ADward für die beste Anzeige. Wir verlosen unter den Einsendern zehn Spielepakete!

Platz 1

The Matrix
(Warner Home Videos)

Was ist die Matrix?
1. Sensationeller Film
2. Sensationelle DVD
3. Sensationell auffällige Anzeige.



Platz 2

Fortune City
(Microsoft)

Nicht einer, sondern gleich eine ganze Menge flogen auf die Kuckucksuhr.



Platz 3

Messiah
(Virgin Interact.)

Aus der Werkzeugkiste Gottes: In *Messiah* wird scharf und viel geschossen.

Und so machen Sie mit:
Schreiben Sie Ihren Favoriten (Hersteller und Seitenzahl genügen) auf eine Postkarte und senden Sie diese an:

COMPUTEC MEDIA AG,
Redaktion PC Games, Stichwort: Adward, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Ende der Aktion: 21. Januar 2000

■ ICH KOMME Auch Bösewicht Darth Maul dürfte im Star-Wars-Rollenspiel mit von der Partie sein.

Foto: Cinetext

Star Wars

Kommt das Online-Spiel?

Wilde Gerüchte und Spekulationen über ein Online-Rollenspiel im *Krieg der Sterne*-Universum gibt es schon seit Monaten. Bislang war wohl eher der Wunsch der Vater des Gedanken, doch seit der Äußerung eines LucasArts-Entwicklers, dass es in der Tat entsprechende Vorbereitungen gebe (wir berichteten), hat sich die Wahrscheinlichkeit deutlich erhöht. Seit kurzem sollen LucasArts und *Everquest*-Entwickler Verant Interactive tatsächlich zusammen an einem Konzept für ein *Star Wars*-Rollenspiel im Internet arbeiten. Dieses soll zur Zeit des jüngsten Films *Die Dunkle Bedrohung* spielen und es den Teilnehmern ermöglichen, eine Vielzahl von Rollen und Berufen zu übernehmen. Wir halten Sie selbstverständlich auf dem Laufenden.

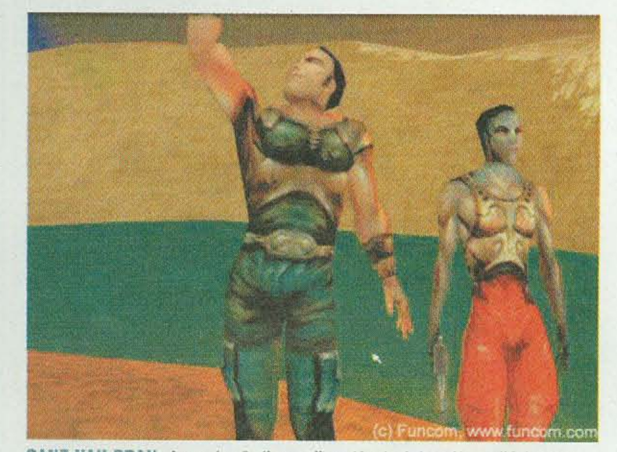
■ GENRE **Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **Verant Interactive**
■ VERTRIEB **LucasArts** ■ TERMIN **1. Quartal 2001**

Science-Fiction-Anarchie im Internet

Futuristischer Bürgerkrieg made in Norwegen.

Spätestens seit dem weltweiten Erfolg von *Ultima Online* ist klar, welches Potenzial Internet-Rollenspiele haben. Die norwegischen Entwickler von Funcom wollen sich mit *Anarchy Online* ein Stück von diesem Kuchen abschneiden. Die Spielwelt orientiert sich an düsteren Science-Fiction-Szenarien im Stil von *Fallout 2* und versetzt Sie in einen blutigen Bürgerkrieg am Rande der Galaxis. Besonders wichtig ist bei der Entwicklung des Spiels das Missions-System, das es dem Spieler erlaubt, vorgefertigte Aufgaben zu lösen oder eigene Aufträge für Mitspieler zu entwerfen. Potenzielle Rekruten holen sich ihre Bewerbungsunterlagen auf der offiziellen Webseite www.anarchyonline.com ab.

■ GENRE **Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **Funcom**
■ VERTRIEB **Funcom** ■ TERMIN **3. Quartal 2000**



GANZ NAH DRAN Anarchy Online präsentiert sich zeitgemäß im 3D-Edellook. Das Spiel läßt Sie sogar eigene Missionen entwerfen.

Kein Strom für Everquest

Die Tücken der Technik – dem Onlinespiel ging der Saft aus.

Da kann man sich noch so sehr mit hypermodernem Equipment eindecken – wenn der Strom ausfällt, stehen selbst High-Tech-Experten vor massiven Problemen. Genau das passierte vor kürzlich den *Everquest*-Entwicklern Verant Interactive, die dadurch Tausende verwirrter Online-Jünger buchstäblich im Dunklen sitzen ließen. Nachdem auch noch der Notstrom ausfiel und das halbe Team als Opfer des sensationellen Sicherheitssystems nicht mehr in das eigene Gebäude kam, war guter Rat teuer. Mittlerweile läuft aber alles stabil und Sie können die Fantasy-Welt wieder problemlos betreten – nehmen Sie halt beim nächsten Mal zur Sicherheit eine Taschenlampe mit ...



ZAPPENDUSTER Wenigstens mussten die Everquest-Spieler nicht frieren...

WWW Ultima: Ascension

■ **IM INTERNET**
Wir präsentieren die besten Webseiten zum Rollenspiel Ultima: Ascension.

www.ultima-ascension.de
Deutsche Seite mit News, Tipps und Forum.

www.ultima-ascension.com
Die offizielle Webseite von Origin.

boards.owo.com
Heiße Diskussionen über das Rollenspiel.

www.allgaming.com/ultimaix/links.html
Fan-Webseite mit *Ultima*-Quiz.

www.scott.net/~rgregg/ultima/collectibles/Title_U9.html
Tolles Nachschlagewerk zur *Ultima*-Serie.

members.aol.com/UltimaWrld/qindex.html
Tipps und Patches für alle Spiele der Serie.

www.udic.org
Webseite der Ultima Dragons mit vielen Infos.

bilbo.bio.purdue.edu/~mbilborn/darkcore/DarkCore.html
Von *Ultima* inspiriertes, simples Online-Spiel.

www.geocitigeocityses.com/TimesSquare/Dungeon/1350/urlindex.htm
Bilder, Musikstücke und Interviews.

www.mucl.de/Home/fricke/ausg3/aus3_ult.htm
Deutschsprachige Übersicht der *Ultima*-Spiele.

IM KLARTEXT



Hat sich Origin mit Intel und AMD verschworen? Angesichts des CPU-Heißhungers von Ultima Ascension kommt der Verdacht auf.

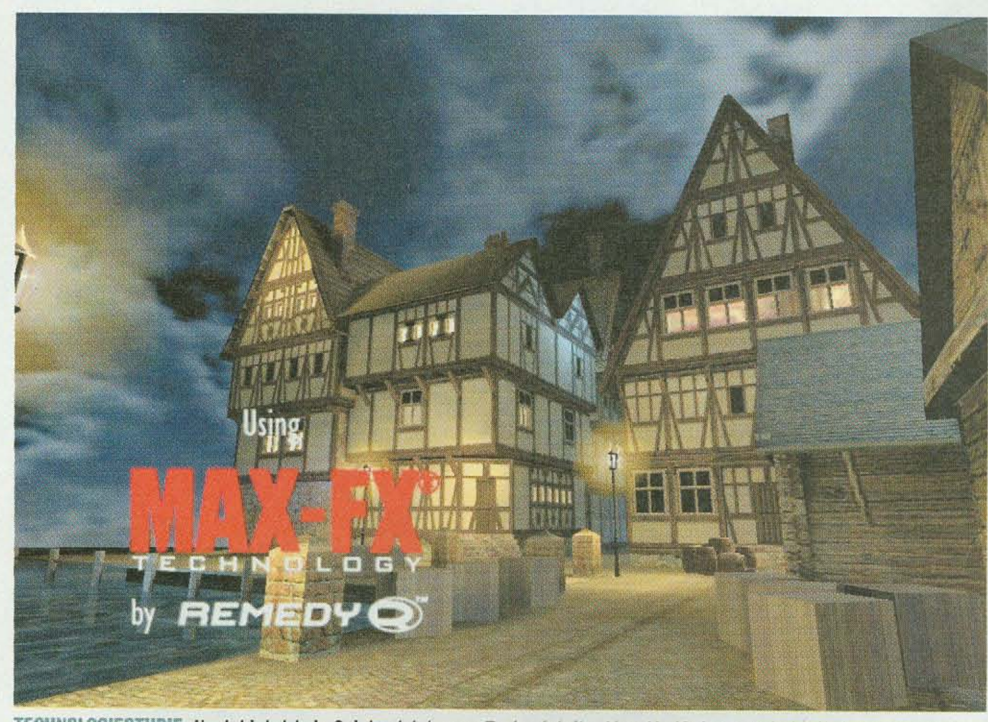
Thilo Bayer
Lt. Redakteur Hardware

Alle Jahre wieder schneit ein Spiel herein, welches das gewohnte Hardware-Weltbild aus den Angeln hebt. Da unterliegt man in einem Moment noch der Träumerei, dass ein Pentium II 300 für flüssiges Zocken JEDES Spiels ausreicht. Und im nächsten Moment stehen mit *Ultima Ascension* und *Quake 3 Arena* gleich zwei Kollegen der Abteilung „Spiele, die die Hardware töten" auf der Matte. Bei *Q3A* ist die Situation dabei gar nicht mal so unerträglich, da der Titel je nach subjektivem Ruckelempfinden und abgespekten Qualitätsambitionen spielbar ist. Was aber Richard Garriot und seine Mannen der Spieler-Hardware mit *Ultima 9* abverlangen, grenzt schon an Sadismus. Eine Voodoo-Grafikkarte vorausgesetzt, steht flüssigem Spielen eigentlich nur eine leistungsfähige CPU entgegen. Origin definiert hier „leistungsfähig" leider mit außerirdischen Maßstäben. Selbst eine extra für diese Zwecke übertaktete Coppermine CPU (läppische 800 MHz) biss sich die Leiterbahnen an der Avatar-Polygonbombe aus. Da bekommt der Origin-Slogan „We create worlds" doch gleich eine ganze andere Bedeutung. Wobei: Irgendwie freut es mich doch, dass *Ultima* einen derart ausgeprägten MegaHertz-Hunger hat. Origin beweist damit, dass nicht nur 3D-Shooter für das Ausreizen der Hardware zuständig sind. In Zukunft werden auch zweidimensionale Genres mit 3D-beschleunigter Optik glänzen und die Hardware-Entwicklung beeinflussen.

Dank Origin verdienen sich CPU-Hersteller eine goldene Nase

3D Mark 2000 schlägt zu

Benchmarks und Demos für eine neue Generation von geiler 3D-Hardware



TECHNOLOGIESTUDIE Noch bietet kein Spiel solch krasse Texturdetails. Aber MadOnion.com hat mit der Technologie seines 3D Mark 2000 auch den Anspruch, mindestens sechs Monate brandaktuell zu sein.

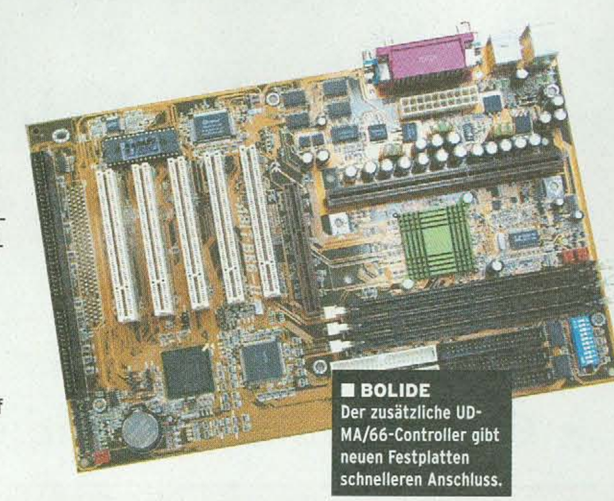
MadOnion.Com, ehemals Futuremark, hat sich schon seit der ersten Version von 3D Mark mit prophetischen Themen in Sachen 3D-Grafik beschäftigt. Die bekannte Benchmark-Software versucht, die Anforderungen an die Hardware für die nächsten sechs Monate vorauszusagen und dann realistisch zu bewerten. Die neueste Errungenschaft, 3D Mark 2000, nimmt sich daher sowohl Fragen der nochmals gesteigerten Füllrate als auch der Transformations- und Beleuchtungsbeschleunigung in Hardware (T&L) an. Zusätzlich zu der beeindruckenden Demo ist natürlich eine weiter verbesserte Benchmark-Kollektion für alle Aspekte der 3D-Grafik integriert. Ziel von MadOnion.Com ist es, durch die Benchmarks tausender Programmbenutzer eine umfassende Online-Datenbank zum Thema 3D-Spiele-Beschleunigung zu erstellen. Dann wird jedem Teilnehmer für sein System die beste Hardware-Aufrüstung vorgeschlagen und im Online-Shop auch gleich zur Bestellung angeboten.

■ HERSTELLER **MadOnion.Com** ■ WEBADRESSE **www.madonion.com**

Königliches BX-Board

ABit BE6-II BX-Motherboard

PC-Schrauber sollten hellhörig werden, denn das ABit BE6-II ist da. Der Nachfolger des BE6 legt nochmals an Stabilität, Optionen und Übertaktungsfreude zu. Der UDMA/66-Controller erlaubt den Anschluss von vier weiteren Festplatten zusätzlich zu den vier UDMA/33-Geräten. In ABit-Tradition sind Front Side Bus, Multiplikatoren, Busteiler und Spannungskontrolle voll in Software im BIOS möglich. Alternativ kann auch die konservative Auto-Erkennung verwendet werden. Das Board erlaubt FSB-Einstellungen von 66 bis 200 MHz, ab 83 MHz in 1 MHz-Schritten. Für ca. 310 Mark sind AGP, fünf PCI-und ein ISA-Slot schon mit drin.



■ **BOLIDE** Der zusätzliche UDMA/66-Controller gibt neuen Festplatten schnelleren Anschluss.

■ HERSTELLER **ABit** ■ WEBADRESSE **www.abit.nl**

Frühstart

Ati Rage Fury MAXX



■ **FRONT-BERICHT** Über die Fury MAXX urteilen wir erst im neuen Jahr.

Eigentlich wollten wir Ihnen in dieser Ausgabe den Test der Fury MAXX präsentieren (Vorschau in PCG 12/99). Die Ergebnisse mit dem uns zur Verfügung gestellten Testboard waren aber nicht dazu angetan, dem Ati-Hoffnungsträger eine Wertung zu verpassen. Der Doppelwhopper mit zwei Fury-Pro-Chips hinterließ zwar in 32 Bit eine glänzende Vorstellung. Dafür war die Qualität der 16-Bit-Darstellung vor allem in *Q3A* nicht akzeptabel. Da heißt es Nachsitzen für die Treiberschreiber von Ati.

■ HERSTELLER **Ati** ■ TELEFON **089-66515-0**
■ WEBADRESSE **www.ati.com**

Soundkarten-Nachspiel

Creative Sound Blaster Live! Player 1024

Wenn Sie letzte Ausgabe beim Lesen des SB-Live!-Tests auf Seite 227 gestutzt haben, können wir Sie beruhigen. Die Wertung (92 Prozent) und der Award stimmten, der Fließtext leider nicht. Hier die korrekte Fassung. Creative beginnt das Jahr mit einem Relaunch der Live! Value. Die Live! Player 1024 unterscheidet sich dabei in nur wenigen Punkten vom Vorgänger. In der Hardware-Abteilung ist ein Digitalausgang (koaxial) als Neuzugang zu begrüßen. Dieser dürfte bei Freunden gepflegter DVD-Sessions gut ankommen, die über einen Software-DVD-Player eine Dolby-Digital-fähige Anlage ansteuern wollen. Die Markteinführung der Live! Player wird von der Live!Ware Version 3.0 begleitet. Diese konkurrenzlos gute Steuer-Software bietet neue Spielevoreinstellungen sowie LAVA!. Letzteres hat nichts mit dem Tanz auf dem Vulkan zu tun, sondern zaubert aus Audiodateien in Echtzeit grellbunte Videoclips. In dem 150 Mark teuren Paket befindet sich auch *Aliens vs. Predator*. Creative behält mit dieser leckeren Hard- und Software-Mischung den Soundkartenthron für Spieler. Einziges Manko: Die Karte kommt nicht mit der 3D-Soundschnittstelle A3D Version 2.0 zurecht.



■ **REFERENZ** Für den Spieler gibt es momentan keine Alternativen zur Live!-Serie.

■ HERSTELLER **Creative**
■ TELEFON **069-66982900**
■ WEBADRESSE **www.sblive.com**

Tele-gramm

VERSPÄTUNG
Wer über den großen Teich blickt, findet dort schon die ersten Viper-II-Boards von Diamond/S3 in den Regalen. Hier zu Lande muss man sich noch etwas gedulden, bis die Beschleuniger mit dem Savage2000 aufschlagen. Erste Tests zeigen, dass die Viper II beeindruckende Frameraten in *Quake 3 Arena* und eine anständige Direct3D-Geschwindigkeit erlaubt. Bei der US-Version sind jedoch dezente Installations- und Treiberprobleme zu vermelden, die wahrscheinlich der Grund für die verspätete Markteinführung in Europa sind.
www.diamondmm.de

WINDOWS 2000
Microsoft wird Windows 2000 zur CeBit Ende Februar vorstellen. Ob das Multiprozessor-fähige Betriebssystem auch für Spieler interessant ist, wird die Hardware-Redaktion schon bald klären.
www.microsoft.com

CPU-RENNEN
Während AMD den Athlon mit 750 MHz der Weltöffentlichkeit präsentiert hat und liefert, hat Intel den Coppermine 800 doch noch im Dezember angekündigt. Die Verfügbarkeit ist allerdings für alle Coppermines immer noch fraglich.
www.amd.com
www.intel.de

CODENAME NV15
Nvidia hat bestätigt, den GeForce-256-Nachfolger bereits fertig entwickelt zu haben. Der „NV15" wird voraussichtlich schon zur CeBit angekündigt.

Last Minute Test: GeForce mit Nachbrenner

Creative liefert seine GeForce-Platinen nur noch mit dem schnellen DDR-Speicher aus. Wie gut schlägt sich die GeForce 256 Annihilator Pro im Vergleich zur DDR-Konkurrenz von Elsa und Guillemot?

Creative hat sich die Redakteurs-Wehklagen über die ersten GeForce 256-Karten zu Herzen genommen und die Produktion von SDR-Speicher-Modellen zu Gunsten der potenteren DDR-Speicher-Version eingestellt. Nun bietet der Multimedia-Gigant die Annihilator Pro zum Preis der „alten" Annihilator an: für 599 Mark. Der Unterschied liegt leistungsmäßig sehr klar auf der Hand. Wo die SDR-Speicher-Variante bei 32-Bit-Darstellung mangels Speicherbandweite heftig einbrach, bietet die Pro noch etwa 50% Leistungsreserven. Bei 16 Bit sind es immer noch bis zu 25% mehr Bilder pro Sekunde, wenn die CPU-Leistung mitmacht. Damit werden in vielen Spielen höhere Auflösungen und Qualität möglich. Der GeForce-Chip auf der Annihilator Pro ist standardmäßig mit konservativen 120 MHz getaktet, das Speicherinterface werkelt mit 150 MHz (Double Data Rate, entspricht der Leistung von 300 MHz SDR-Speicher). Die aktiv gekühlte Karte wird mit einer OEM-Version des T&L-unterstützten Spiels Evolva Scout und dem WinDVD Software-Player ausgeliefert. In der Leistung liegt die Pro etwa gleichauf mit der Erazor X² von Elsa und einen Tick hinter der Hercules 3D Prophet DDR-DVI, die aber den GeForce-Chip mit 133 MHz taktet. Beide Konkurrenten sind jedoch ca. 200 Mark teurer als das Angebot von Creative, haben dafür aber einen TV-Ausgang. Deshalb geht unser Preis-Tipp bei den GeForce-Boards ganz klar an die GeForce 256 Annihilator Pro.



■ **PREISKAMPF** Die Annihilator Pro ist das Referenzmodell mit DDR-Speicher zum Killer-Kampfpreis.

■ HERSTELLER **Creativ** ■ PREIS **ca. DM 599,-**
■ WEBSEITE **www.creativ.com**
■ TEL. **069-66982900**

■ AUSSTATTUNG .... **Gut**
■ FEATURES .... **Sehr gut**
■ PERFORMANCE .... **Sehr gut**

WERTUNG **93%**

PC-Games-Lesercharts

Damit Sie wissen, was wirklich gespielt wird: Monat für Monat finden wir für Sie heraus, was auf den Monitoren der PC-Games-Leser tatsächlich läuft.

1 — Vormonat: 1
AGE OF EMPIRES 2
(Ensemble Studios/Microsoft)

HEUTE EIN KÖNIG Uneinnehmbar thront das mittelalterliche Echtzeitstrategiespiel auf Platz 1. Missionsdesign, Animationen, Editor, Mehrspielermodus - alles vom Feinsten.

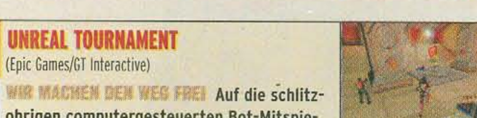



2 ▲ Vormonat: 12
QUAKE 3 ARENA
(id Software/Activision)

VORSPRUNG DURCH TECHNIK John Carmack lässt die 3D-Action-Konkurrenz alt aussehen - im wahrsten Sinne des Wortes.

3 NEU Vormonat: -
UNREAL TOURNAMENT
(Epic Games/GT Interactive)

WIR MACHEN DEN WEG FREI Auf die schlitzohrigen computergesteuerten Bot-Mitspieler ist halt einfach Verlass.



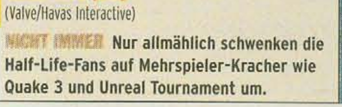
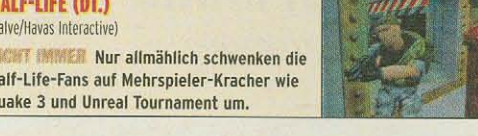
4 ▲ Vormonat: 6
FIFA 2000
(EA Sports/Electronic Arts)

DER MOMENT GEHÖRT DIR Kaum etwas ist ähnlich befriedigend wie ein schön herausgespieltes FIFA-Tor.



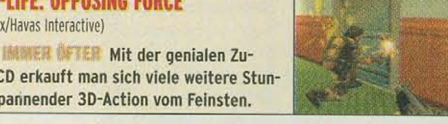

5 ▼ Vormonat: 2
HALF-LIFE (DT.)
(Valve/Havas Interactive)

NICHT IMMER Nur allmählich schwenken die Half-Life-Fans auf Mehrspieler-Kracher wie Quake 3 und Unreal Tournament um.

6 NEU Vormonat: -
HALF-LIFE: OPPOSING FORCE
(Gearbox/Havas Interactive)

ABER IMMER ÖFTER Mit der genialen Zusatz-CD erkauft man sich viele weitere Stunden spannender 3D-Action vom Feinsten.



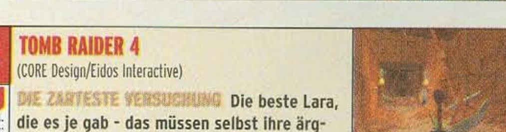
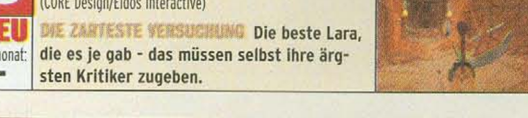
7 ▼ Vormonat: 4
GTA 2
(DMA Design/Take 2)

HIER TANKEN SIE AUF Zigtausende lassen Mini-Autos aus der Vogelperspektive durch 3D-Städte rasen - kriminell spaßig!



8 NEU Vormonat: -
TOMB RAIDER 4
(CORE Design/Eidos Interactive)

DIE ZARTESTE VERSUCHUNG Die beste Lara, die es je gab - das müssen selbst ihre ärgsten Kritiker zugeben.

9 ▼ Vormonat: 3
COMMAND & CONQUER 3: TIBERIAN SUN
(Westwood Studios/Electronic Arts)

DA WEISS MAN, WAS MAN HAT Millionen von C&C-Fans wollten mehr von dem, was sie kennen und lieben - und sie bekamen es.



10 NEU Vormonat: -
INDIANA JONES 5
(LucasArts/THQ)

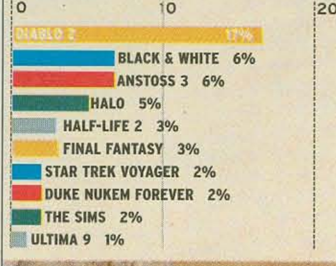
UNGEWOHNT CLEVER Könnte Lara die ausgekochten Indy-Rätsel knacken? Der Archäologe hält sich wacker gegen die Konkurrentin.



Platz	Veränderung	Vormonat	Titel	Hersteller
11	▲	14	ANSTOSS 2 GOLD	(Ascaron/THQ)
12	▼	11	DIABLO	(Blizzard/Havas Interactive)
13	▼	10	NHL 2000	(EA Sports/Electronic Arts)
14	▲	24	BALDUR'S GATE	(Bioware/Interplay)
15	▲	18	JAGGED ALLIANCE 2	(Sir-Tech/TopWare Interactive)
16	NEU	-	DELTA FORCE 2	(Novalogic/Electronic Arts)
17	NEU	-	THEME PARK WORLD	(Bullfrog/Electronic Arts)
18	▼	15	UNREAL	(Epic Games/GT Interactive)
19	▼	8	HOMEWORLD	(Relic/Havas Interactive)
20	▼	17	ROLLERCOASTER TYCOON	(Chris Sawyer/Hasbro Interactive)

Platzierung — Veränderung zum Vormonat: ▲ Gestiegen, – Gleich geblieben, ▼ Gefallen — Platzierung vom Vormonat

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:



BESSER SPÄT ALS NIE Diablo 2 kommt nun doch erst im Frühjahr 2000.



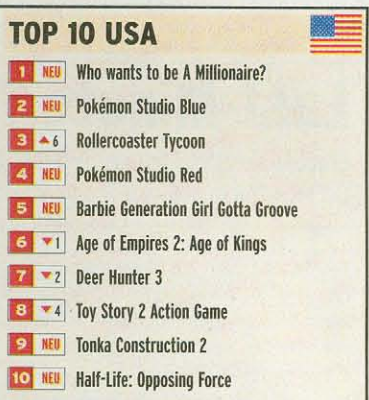
TOP 10 DEUTSCHLAND

Platz	Veränderung	Titel
1	NEU	Tomb Raider 4
2	▼1	Age of Empires 2
3	NEU	FIFA Soccer 2000
4	NEU	Unreal Tournament
5	NEU	Indiana Jones und der Turm von Babel
6	NEU	Half-Life: Opposing Force
7	NEU	Pharao
8	NEU	Play the Games Vol. 2
9	▲10	Autobahn Raser 2
10	▼1	Anno 1602 Königsedition



TOP 10 UK

Platz	Veränderung	Titel
1	NEU	Championship Manager 99/00
2	NEU	Tomb Raider 4: The Last Revelation
3	▼1	Age of Empires 2
4	NEU	Theme Park World
5	NEU	Unreal Tournament
6	NEU	Half-Life: Opposing Force
7	▼2	FIFA 2000
8	▼4	Command & Conquer 3: Tiberian Sun
9	NEU	Microsoft Flight Simulator 2000
10	NEU	Indiana Jones & The Infernal Machine



TOP 10 USA

Platz	Veränderung	Titel
1	NEU	Who wants to be A Millionaire?
2	NEU	Pokémon Studio Blue
3	▲6	Rollercoaster Tycoon
4	NEU	Pokémon Studio Red
5	NEU	Barbie Generation Girl Gotta Groove
6	▼1	Age of Empires 2: Age of Kings
7	▼2	Deer Hunter 3
8	▼4	Toy Story 2 Action Game
9	NEU	Tonka Construction 2
10	NEU	Half-Life: Opposing Force

Quellen: Wir danken MCV Deutschland, MCV USA und MCV UK für die freundliche Unterstützung.

Wenn Sie unsere Lesercharts mitgestalten möchten und dabei eines von zehn Exemplaren des aktuellen Spiel des Monats gewinnen möchten, dann rufen Sie uns an und nennen Sie uns Ihr derzeitiges Lieblingsspiel:

Tel. 0190-595859
(DM 1,21/Minute)

Dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet Sie maximal DM 1,80.

Internet-Nutzer steuern einfach die PC Games-Website an: www.pcgames.de

Bitte vergessen Sie in keinem Fall Ihren Namen und Ihre Anschrift, damit wir Ihnen Ihren Gewinn zustellen können. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.

Was passiert im Januar?

Jeden Monat exklusiv in PC Games: die topaktuelle Übersicht mit allen wichtigen Veranstaltungen und Terminen.

Tag	Datum	Termin
Samstag	1	Willkommen in der Zukunft: Die Welt existiert noch immer – oder nicht?
Sonntag	2	Körperverrenkungen: Der *Chinesische* **STAATSZIRKUS** gastiert in Nürnberg.
Montag	3	In Stutensee kommt die ***Zockparade*** ins Marschieren (**Zockparade@gmx.net**).
Dienstag	4	Das Erlanger SiemensForum informiert über ***Zukunftsvisionen*** in der Technik.
Mittwoch	5	Die ersten ***Voodoo***-Karten der Generation 4 und 5 beim Testlauf in der Redaktion.
Donnerstag	6	***GHOST DOG***, der neue Film von Kultregisseur Jim Jarmush kommt in die Kinos.
Freitag	7	Mit der ***DOMINATION 2K*** wird Nürnberg zum Netzknoten (***oer@domination2k.de***).
Samstag	8	EA startet die ***Xperience Tour*** in den Media und Saturn Märkten Berlin, Frankfurt sowie Mannheim.
Sonntag	9	Nonsense vom Feinsten: Helge Schneider & Hardcore besuchen die Metropole Baunatal.
Montag	10	Großer Junge, kleine Zahl: Die Redaktion gratuliert T&T-Mann Bernd Holtmann zum 21. Geburtstag.
Dienstag	11	Die drehen am Fahrrad: Das Berliner 6-Tagerennen in der Bikehalle startet.
Mittwoch	12	Ingo Appelt veräppelt weiter: Heute abend in den Hamburger Docks.
Donnerstag	13	Künstliches Leben: **CATZ 4 UND DOGZ 4** ab sofort im Ladenregal.
Freitag	14	Einer muss gewinnen: In München wird der Bayerische Filmpreis verliehen.
Samstag	15	***XPERIENCE TOUR*** in den Ludwigshafener und erneut in den Berliner Saturn und Media Märkten.
Sonntag	16	Rostock entwickelt sich zum festen Standpunkt für LAN-Turniere (**party@bitwar.de**).
Montag	17	Der Plan der Planlosigkeit: Es ist wieder Zeit für *Seinfeld* auf Pro7.
Dienstag	18	Da steppt nicht nur der Bär: Die australischen ***Tap Dogs*** in Paderborn.
Mittwoch	19	Schenkelklopfer: Comedian Michael Mittermeier zappelt in Bremen.
Donnerstag	20	„Da leck' mich doch einer fett": South Park schafft's ins Kino.
Freitag	21	**XPERIENCE TOUR** zum letzten im Januar: Pforzheim und Dresden sind die heutigen Stationen.
Samstag	22	Mit der ABF beginnt in Köln eine Messe für spannende Freizeit- und Sportgestaltung.
Sonntag	23	Glamour und Glitzer: Die Golden Globe Verleihung wird ausschnittweise auf CNN übertragen.
Montag	24	Endlich wieder was zu kaufen: ***Septerra Core*** erscheint hoffentlich pünktlich.
Dienstag	25	Was zu gaffen gibt's im Gegenzug beim Saarbrückener Filmfestival.
Mittwoch	26	New York City Boys: Die Pet Shop Boys halten Erfurt singend wach.
Donnerstag	27	Spielfilm und Filmspiel: ***Die Hard Trilogy 2*** steht ab heute im Laden
Freitag	28	Wer's glaubt, wird... Daikatana ist zum x-ten Male mit Datum angekündigt.
Samstag	29	Stachel im Fleisch: *Sting* sticht in Köln vor großem Publikum.
Sonntag	30	Harte Jungs, weiches Leder: In der Messe Hamburg ist Mottoradtag.
Montag	31	Das letzte Spiel des Monats: Mit **BIG BANG** gibt's simplen Spaß zu kaufen.



Was im nächsten Monat ansteht, wissen Sie besser als wir? Das trifft sich!
Geben Sie uns möglichst bald Bescheid unter: terminkalender@pcgames.de

Action

Spiel	Termin
Daikatana	Januar 2000
Giants	April 2000
Half-Life: Team Fortress 2	Februar 2000
Halo	September 2000
Heavy Metal F.A.K.K. 2	März 2000
Oni	März 2000
Max Payne	2. Quartal 2000
MDK 2	Februar 2000
▸**Messiah**	**Januar 2000**
Obi-Wan	2. Quartal 2000

Strategie

Spiel	Termin
Anstoss 3	Februar 2000
Black & White	1. Quartal 2000
Dark Reign 2	Juni 2000
Battle Isle 4	3. Quartal 2000
Der Verkehrsgigant	Februar 2000
Evolva	Februar 2000
Force Commander	Februar 2000
Sudden Strike	Januar 2000
Thandor	Januar 2000
▸**The Sims**	**Februar 2000**

Abenteuer

Spiel	Termin
Anachronox	Februar 2000
▸**Diablo 2**	**Februar 2000**
Final Fantasy 8	Februar 2000
Gothic	März 2000
Planescape: Torment	Januar 2000
Pool of Radiance 2	2. Quartal 2000
Simon the Sorcerer 3D	Februar 2000
TechnoMage	1. Quartal 2000
Alone in the Dark 4	4. Quartal 2000
Vampire	März 2000

Sport & Rennspiele

Spiel	Termin
UEFA 2000	März 2000
Box Champions 2000	1. Quartal 2000
Colin McRae Rally 2	2. Quartal 2000
F1 World Grand Prix 99	4. Quartal 99
▸**Grand Prix 3**	**1. Quartal 2000**
Motor Racing	4. Quartal 99
No Fear Downhill Mountain Biking	1. Quartal 2000
Superbike 2000	Februar 2000
Tiger Wood's PGA Tour 2000	Februar 2000
Prince Naseem Boxing	1. Quartal 2000

Simulation

Spiel	Termin
B17 Flying Fortress 2	4. Quartal 99
Comanche 4	1. Quartal 2000
Eurofighter 2000 V3	4. Quartal 99
Destroyer Command	1. Quartal 2000
Enemy Engaged: Comanche Hokum	2. Quartal 2000
Starlancer	3. Quartal 2000
▸**Freelancer**	**4. Quartal 2000**
Gunship 3	1. Quartal 2000
Team Alligator	4. Quartal 99
Jane's USAF	4. Quartal 99

Neue Frauen braucht das Land!

Gesucht: Das Ebenbild der Drakan-Heldin Rynn.

Falls Sie weiblich, zwischen 18 und 30 Jahre alt sind, und der *Drakan*-Heldin Rynn ähnlich sehen, könnten Sie diejenige sein, die wir suchen. In Zusammenarbeit mit GT Interactive veranstaltet PC Games nämlich den offiziellen Rynn-Look-Alike-Wettbewerb.
Bitte schicken Sie ein möglichst aussagekräftiges Foto (am besten im passenden Outfit) an die unten stehende Adresse. GT Interactive wird jedes eingesandte Foto zusammen mit der „Rynn der Woche" im Internet unter www.gtinteractive.de präsentieren. Zu gewinnen gibt es:

1. Preis

Ein komplett ausgestatteter PC der Firma Dell. Dank Pentium III Prozessor mit flotten 800 Mhz verdaut diese Rakete auch grafisch anspruchsvolle Spiele wie Drakan klaglos. Gesamtwert: ca. 4.200,–

Die Eckdaten des Systems:
- Intel® Pentium® III Prozessor, 800 MHz
- 128 MB 100 MHz SDRAM
- 27,2 GB Festplatte,
- 32 MB Nvidia GeForce 256 AGP Grafikkarte
- Harman Kardon HK 595 Stereo-Aktiv-Lautsprecher mit Subwoofer
- Vorinstalliert: MS Windows 98 SE (CD), MS Works 4.5 & MS Money 99 (CD), MS Internet Explorer, DellNet, T-Online, McAfee-Virenscanner

Für Informationen rund um Dell-PCs wählen Sie diese Hotline: 01805 - 224488

2.-10. Preis

Je fünf aktuelle Spiele aus dem Hause GT Interactive im Gesamtwert von ca. DM 3.600,–

11.-20. Preis

Je ein Drakan-Posterset.



Zuschriften bitte an: **Computec Media AG • Redaktion PC Games • Stichwort: „Rynn-Look-Alike" • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg** oder per E-Mail an: **gewinnspiel@drakan.de**

Nicht teilnehmen dürfen Mitarbeiter von Computec und GT Interactive, sowie deren Angehörige und Hausdrachen. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Einsendeschluss ist der 1. März 2000.

■ FEUER FREI
Selbst Arnold Schwarzenegger hätte gerne das Waffenarsenal, das in den Add-Ons zu Half-Life angeboten wird.

Besser ballern zum Nulltarif

Half-Life schon durch? Opposing Force war zu kurz? Wir zeigen Ihnen die besten Add-Ons zu Half-Life, die kostenlos im Internet zu finden sind. Mit diesen inoffiziellen Zusatzmissionen erweitern Sie Half-Life um neue Spielmodi, Levels und Charaktere, die ein gefundenes Fressen für alle Actionfans sind.

Söldner, Terroristen oder Außerirdische: Mit den inoffiziellen Zusatzprodukten zu Valves 3D-Hit *Half-Life* können Sie kaum etwas falsch machen. Für so gut wie jeden Geschmack bieten Hobbyprogrammierer im Internet das passende Add-On an. Die Qualität der von Fans für Fans entwickelten Produkte ist dabei überraschend hoch, vor allem, wenn man bedenkt, dass diese zum Nulltarif angeboten werden. Wir zeigen Ihnen bereits fertige Add-Ons sowie aktuelle Beta-Versionen und geben außerdem einen Ausblick auf die vielsprechende Zukunft der kostenlosen *Half-Life*-Ergänzungen.

Vielleicht haben Sie ja schon von so genannten „MODs" gehört oder gelesen: Abgeleitet vom englischen Wort „modification" stehen sie für veränderte Versionen eines Spiels. Meist sind es Hobbyprogrammierer, die vorhandene Elemente ändern, um ein neues Spiel zu erschaffen. Die Pionierarbeit hat Tradition: Bereits seit dem ersten Erscheinen von 3D-Actionspielen auf dem Markt scheuen begeisterte Fans weder Kosten noch Mühen, um ihre Favoriten nach eigenen Vorstellungen zu verändern. Besonders beliebt in der Szene ist Valves erfolgreicher Action-Hit *Half-Life*, zu dem es bereits Dutzende von MODs gibt, von denen wir Ihnen die besten vorstellen wollen. Alles, was Sie dazu benötigen, ist die deutsche Version von *Half-Life*, den neuesten Patch auf unserer CD-ROM sowie einen Internetzugang, um sich die MODs direkt von den Webseiten der Fans zu saugen. Im Patch auf der PC-Games-CD ist außerdem das bekannteste MOD enthalten: Team Fortress Classic erweitert *Half-Life* um eine spannende Mehrspieler-Variante, in der Sie in verschiedene Rollen wie Spion oder Sanitäter schlüpfen dürfen. Der Nachfolger *Team Fortress 2*, den wir in der vergangenen Ausgabe ausführlich vorstellten, wird übrigens nur als Vollpreisprodukt zu haben sein. Grund genug für uns, Ihnen die Wartezeit mit den besten kostenlosen MODs zu verkürzen!

Florian Stangl

Zum populären Half-Life gibt es bereits Dutzende von Add-Ons, die kostenlos im Internet erhältlich sind.



AUF DER CD-ROM!
Hier finden Sie den aktuellen Patch für *Half-Life*.



Foto: Cinetext Bildarchiv

Gegenschlag aus dem Internet

Counter-Strike begeistert Actionfans mit taktischem Tiefgang und abwechslungsreichem Spielprinzip.

QUICKIE

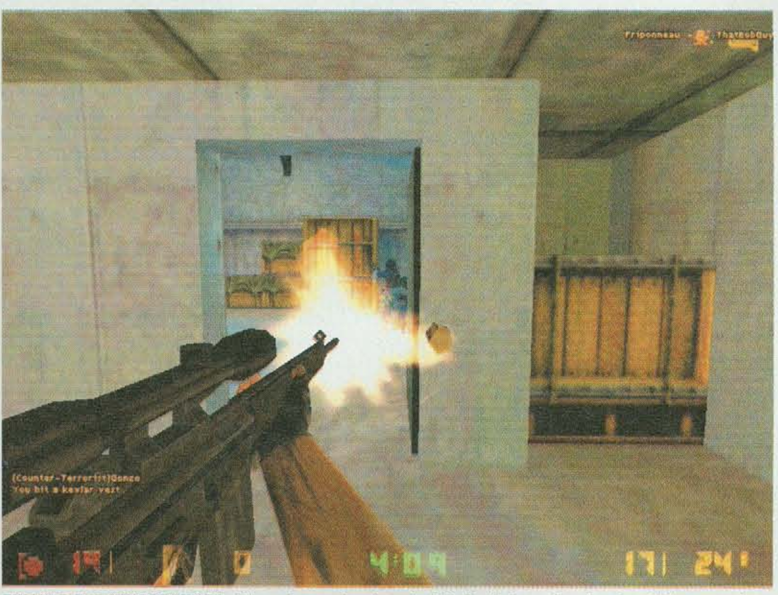
Worum geht es in *Counter-Strike*?
Sie spielen entweder als Terrorist oder Spezialeinheit und müssen die Geiseln befreien.

Was ist daran so besonders?
Ohne Geld geht gar nix. Das verdienen Sie durch das Erfüllen von Aufträgen, zum Beispiel das Befreien einer Geisel.

Lohnt sich *Counter-Strike* auch für Einzelspieler?
Leider nicht. Es macht nur über Internet oder in einem Netzwerk Spaß..

Wenn Sie gerne *Rogue Spear* spielen oder sich für *Team Fortress 2* interessieren, sind Sie beim derzeit beliebtesten MOD namens *Counter-Strike* goldrichtig. In der Rolle von Terroristen oder eines Sondereinsatzkommandos treten zwei Teams gegeneinander an.

Die Installation könnte kaum einfacher sein: Das Programm parkt sich selbst als Unterverzeichnis in *Half-Life* und steht dann unter dem Punkt „Selbst erstelltes Spiel" im Hauptmenü von *Half-Life* zur Auswahl, sofern Sie zuvor den aktuellen Patch von unserer CD-ROM installiert haben. Zum Spiel geht's über die Option „Multiplayer", wobei Sie dann die Wahl zwischen einem LAN-Spiel über ein lokales Netzwerk und einem Match über das Internet haben. Bis zu 20 Spieler dürfen insgesamt teilnehmen, wobei eine Partie erst ab sechs bis acht Teilnehmern Spaß macht, da sonst einfach zu wenig los ist. Über die automatische Suchfunktion von *Half-Life* sollten Sie jederzeit eine große Auswahl von Servern im Internet finden, in die Sie sich einloggen können. Bevor Sie spielen, müssen Sie noch die Steuerung einstellen, da diese sich von Ihren *Half-Life*-Einstellungen unterscheidet. Die neuen Funktionen wie das Kaufen neuer Waffen, das Tragen einer Geisel oder das Anbringen eines Sprengsatzes müssen erst noch den von Ihnen gewünschten Tasten zugewiesen werden. Damit Sie Waffen oder kugelsichere Westen kaufen können, müssen Sie sich Geld verdienen, das Sie zum Beispiel für die Rettung einer Geisel bekommen. Da *Counter-Strike* kein stumpfes Ballerspiel ist, sondern vielmehr taktisch orientiertes Vorgehen im Team erfordert, darf jeder Spieler immer nur eine Waffe tragen und muss außerdem Munition sparen. Die bislang erhältlichen Levels unterstützen das Spielprinzip durch verwinkelte Gebäude, Landschaften mit vielen Höhenstufen und Verstecken sowie zahlreiche dunkle Ecken, die von Taschenlampen oder Nachtsichtgerä-



FINALER RETTUNGSSCHUSS Sie gehen entweder als Mitglied eines Sondereinsatzkommandos gegen Terroristen vor oder schlagen sich als Bösewicht durch.



AUF DER CD-ROM!
Hier finden Sie die meisten der vorgestellten MODs.

Nakatomi Plaza

John McClane legt sich erneut mit Terrorist Hans und seiner Meute an.

Der Spieler muss dabei ähnliche Aufgaben wie der Filmheld erledigen, darunter das Befreien der Gefangenen und der Kampf gegen einzelne Gangster

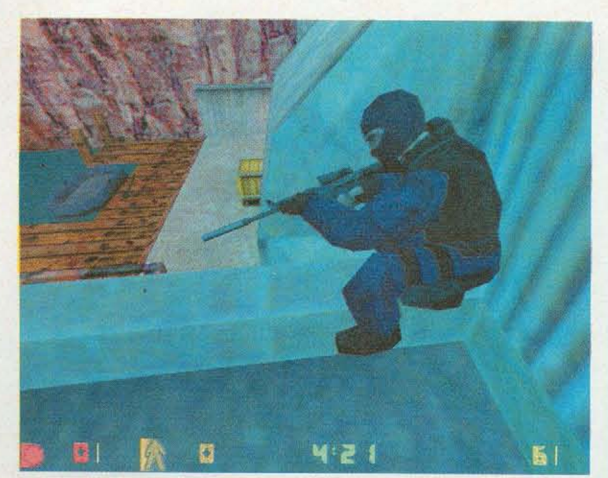
Filmfreunde dürfen sich auf *Nakatomi Plaza* freuen, das eine so genannte „Total Conversion" werden soll. Das heißt, dass die Entwickler alle Elemente wie Gebäude, Charaktere, Texturen und Sounds neu basteln. *Nakatomi Plaza* soll die originalgetreue Nachbildung des Films *Stirb langsam* werden, in dem Polizist John McClane alias Bruce Willis sich mit dem Terroristen Hans Gruber anlegt, der etliche Geiseln gefangen hält. Der Spieler muss dabei ähnliche Aufgaben wie der Filmheld erledigen, die Gefangenen befreien und gegen einzelne Gangster kämpfen, wobei Sie wohl überlegt vorgehen sollten. Genau wie einst Bruce Willis schwimmen Sie nicht in Munition oder Verbandskästen, sondern müssen jeden Schuss genau planen. Im geräumigen Nakatomi-Gebäude finden Sie aber immer wieder nützliche Gegenstände, die Ihnen im Kampf gegen die Übermacht helfen. Besonderen Wert legen die Designer auf die authentische Atmosphäre, weswegen immer wieder kleine Sprachfetzen abgespielt werden sollen, in denen John McClane vor sich hin brummelt. Der zusätzliche Mehrspielermodus bietet die Möglichkeit, neben McClane auch die Terroristen oder sogar Geiseln zu spielen, wobei dann die Versorgung mit Waffen und Munition großzügiger als im Einzelspielermodus sein soll. Wann *Nakatomi Plaza* fertig sein soll, steht derzeit in den Sternen.



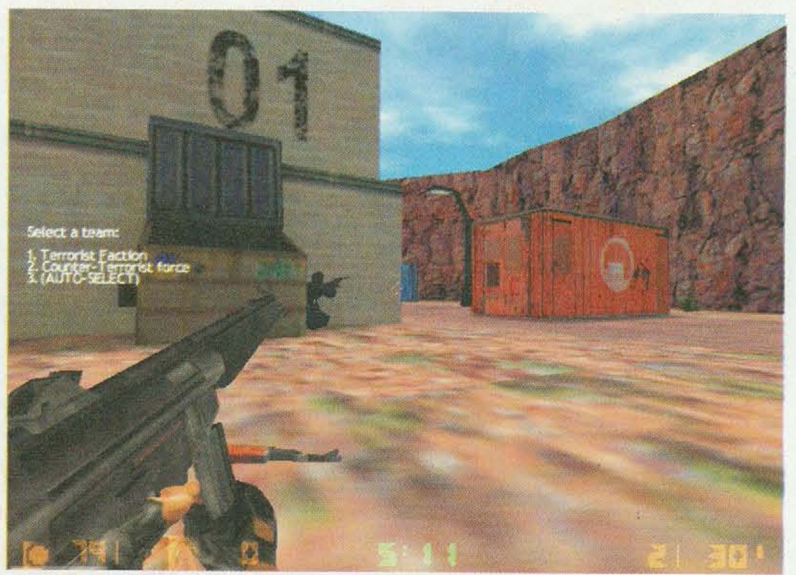
STIRB LANGSAM Wie im Bruce-Willis-Film bekämpfen Sie Terroristen.



GUTEN FLUG Videos mit 3D-Grafik erzählen die Hintergrundgeschichte.



TARNEN UND TÄUSCHEN Als kopfloser Rambo kommen Sie nicht weit. Besser ist es, mit Köpfchen und Taktik vorzugehen.



EINE STARKE GEMEINSCHAFT Nur durch organisiertes Vorgehen mit Ihren Kameraden haben Sie Chancen, die Missionen erfolgreich zu bestehen. Einzelgänger bleiben chancenlos.

ten erhellt werden können. Das Spiel erinnert stark an die Mehrspieler-Varianten von *Rainbow Six*, *Rogue Spear* oder *SWAT 3* und ist sogar dem *Half-Life*-eigenen Modus „Hunted" überlegen. Die Terroristen versuchen, sich möglichst gut zu verschanzen und die Geiseln zu verstecken, wogegen die Anti-Terror-Einheit in das Versteck der Bösewichte eindringen und die Gefangenen lebendig in Sicherheit bringen muss. Viele kleine Extras sorgen für einen großen Realitätsgrad: Blendgranaten nehmen die Sicht, Waffen feuern ungenauer, wenn der Spieler läuft, und Kevlarwesten schützen nur den Oberkörper, nicht aber den Kopf. Außerdem wird Ihnen eine schmerzhafte Summe vom Konto abgebucht, sollten Sie versehentlich eine Geisel oder einen Kameraden ausschalten. Einige Fans von *Counter-Strike* basteln schon an neuen Levels und Spielfiguren, um das reizvolle Add-On weiter zu verbessern, zusätzlich wird das MOD selbst ständig erweitert, da es sich noch in der Beta-Phase befindet. Ein zusätzlicher Einzelspielermodus ist Aussagen der Entwickler zufolge derzeit leider nicht in Planung, so dass Sie Zugriff auf ein Netzwerk haben müssen.



Foto: Action Press

Bin ich schon drin?

Das Einbinden der MODs in Half-Life könnte sogar Boris Becker, so einfach geht das. Wir zeigen Ihnen, wie.

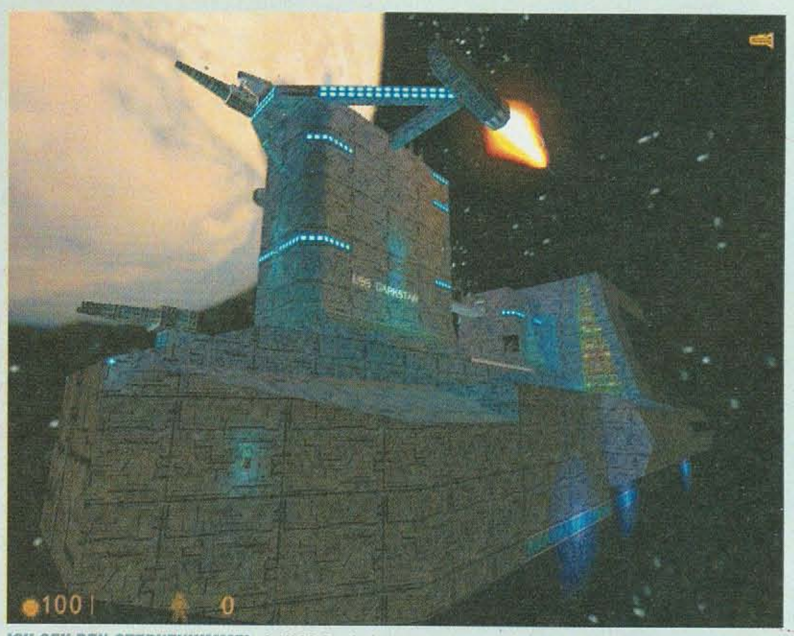
Die meisten MODs funktionieren mit der deutschen Version von *Half-Life*. Sie benötigen auf jeden Fall den aktuellen Patch auf die Version 1.0.1.3. Dann finden Sie im Hauptmenü unter „Selbst erstelltes Spiel" die Möglichkeit, eines der MODs zu aktivieren. Umständlicherweise müssen Sie jedes Add-On einzeln neu konfigurieren, also die Steuerung und andere Optionen anpassen.

USS Darkstar

Ärger im Weltraum: Ein Fest für Solospieler.

Besonders beeindruckend ist die grafische Gestaltung des riesigen Raumschiffes, das mit herausragenden Texturen und sehr guten Spezialeffekten glänzt.

Eines der populärsten MODs für Einzelspieler ist *USS Darkstar*. Im Gegensatz zu anderen Add-Ons steht hier weniger der Kampf im Mittelpunkt als spannende Abenteuer mit knackigen Rätselelementen, die oft an das originale *Half-Life* erinnern. Im Jahr 2066 wird ein gewisser Dr. Gordon Freeman an Bord eines Zoologie-Raumschiffs mit unbekannten Lebensformen konfrontiert, die für allerhand Ärger sorgen. Beeindruckend ist die grafische Gestaltung des riesigen Raumschiffes, das mit herausragenden Texturen und sehr guten Spezialeffekten glänzt. Mehr über den Entwickler und sein Werk finden Sie auf der Webseite http://www.planethalflife.com/manke/darkstar.htm.



ICH SEH DEN STERNENHIMMEL In USS Darkstar erwarten Sie fantastische Grafiken. Das Spiel wendet sich vor allem an Einzelspieler, die spannende Abenteuer erleben wollen.

Wissen ist Macht

Zwei gegnerische Teams schützen und entführen Wissenschaftler in diesem von Taktik geprägten MOD.

QUICKIE

Wozu brauche ich die Wissenschaftler?
Sie produzieren neue Waffen und Geld, das Sie dringend benötigen.
Und sonst? Nur Geballer oder was?
Weit gefehlt: Kampflärm stört die Forscher, also müssen Sie die Gegner möglichst weit abdrängen. Reicht das für den Anfang?

Zerstreute Wissenschaftler wissen nicht immer, was sie tun. Daher müssen Sie als Sicherheitskraft dafür sorgen, dass die kauzigen Forscher nicht einfach zur Konkurrenz abwandern oder abgewandert werden. Denn das gegnerische Team will natürlich genau das erreichen.

Wissenschaftler stehen im Mittelpunkt von *Science and Industry*, das ein ausschließlich teamorientiertes Mehrspieler-MOD ist. Die klugen Professoren forschen nicht nur emsig nach neuer Waffentechnologie, sondern sind auch das Herz Ihrer Firma und müssen daher beschützt werden. Dummerweise hat das gegnerische Team das gleiche Anliegen und versucht ebenso wie Sie, die Wissenschaftler aus dem anderen Konzern zu entführen. Dazu genügt es, sie mit der Brechstange sacht auf den Hinterkopf zu klopfen und dann huckepack in Sicherheit zu bringen. Da keine Seite besonders friedlich eingestellt ist, entstehen schnell brachiale Feuergefechte mit ständig neuen Waffen, deren Herstellung die Spieler durch eine zeitlich begrenzte Abstimmung festlegen. Allerdings ist die hochkomplizierte Materie selbst für schlaue Forscher nicht so leicht zu beherrschen, schon gar nicht, wenn sie sich inmitten eines ohrenbetäubenden Kugelhagels befinden. Oberstes Gebot für die Verteidiger ist daher, die Angreifer möglichst weit von den Forschern wegzudrängen, um sie nicht zu stören. Jeder Eierkopf produziert außerdem Geld, das Sie für das Klonen eines Spielers benötigen, der im Kampf fällt. Ist also kein Bares vorhanden, müssen Sie so lange tatenlos zusehen, bis das Konto wieder gefüllt ist. Gerade dieser strategische Aspekt betont das Spielen im Team und hebt *Science and Industry* von anderen MODs ab. Derzeit stehen sechs verschiedene Karten zur Auswahl, weitere finden Sie auf der Webseite der Entwickler.



FEINDLICHE ÜBERNAHME „Glückwunsch, Sie dürfen bei uns anfangen!" So rekrutieren Sie neue Wissenschaftler für Ihren Konzern.

Nachschub

Im Internet erfahren Sie mehr über die spannende Welt der MODs.

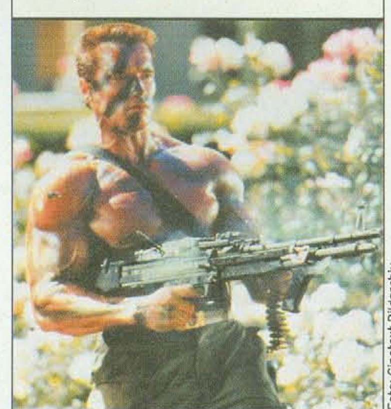


Foto: Cinetext Bildarchiv

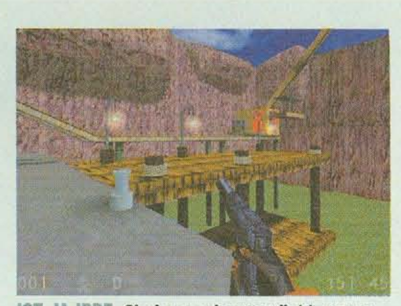
Obwohl die meisten MOD-Designer aus dem englischsprachigen Raum stammen, gibt es zwei gute deutsche Websites mit zahlreichen Informationen zu weiteren Projekten, neuen Versionen und dergleichen. Sollten Sie vorhaben, selbst als Programmierer oder Designer einzusteigen, müssen Sie gute Englischkenntnisse besitzen; entsprechende Links finden Sie auf den Seiten www.Halflife.de und www.hlzone.de. Da sich viele MODs noch im Beta-Stadium befinden, empfiehlt sich der regelmäßige Besuch der Seiten, um stets die neueste Version zu besitzen.

The Assignment

Als Meuchelmörder im Auftrag des Militärs jagen Sie eine irre Wissenschaftlerin.

Mit viel Geschick, lautlosem Waffeneinsatz und Gespür für sichere Verstecke kann der Spieler sich gegen die Übermacht durchsetzen.

Das aufwendige *The Assignment* ist eher ein eigenständiges Spiel als ein simples MOD. Mit einer komplexen Hintergrundgeschichte, verschiedenen Charakteren und neuen Waffen erinnert es an eine Mischung aus *Half-Life* und *Dark Project: Der Meisterdieb*. Eine verrückt gewordene Wissenschaftlerin bedroht die Erde mit einem tödlichen Virus. Mit viel Geschick, lautlosem Waffeneinsatz und Gespür für sichere Verstecke kann der Spieler sich gegen die Übermacht durchsetzen, die seine Kontrahentin aufbietet. Hirnlose Rambos sind zum Scheitern verurteilt, da sie weder genügend Waffen noch Munition finden werden. Außerdem wird der Einsatz der Schießprügel so gestaltet, dass diese nicht einfach alles beim ersten Treffer umblasen, sondern sich halbwegs realistisch verhalten. Der Mehrspielermodus erinnert ein wenig an „The Hunted" aus *Half-Life*, allerdings mit einem Unterschied: Jedes Team besitzt außer den Soldaten einen General, der das bevorzugte Opfer ist. Pro Mannschaft kann ein Spieler den General übernehmen, der in den Levels Rohstoffe einsammeln muss, die das Konto füllen. Wer sein Leben verliert, ist bis Ende der Runde nur Zuschauer. Eine Runde endet, wenn alle Rohstoffe gesammelt wurden und es dem entsprechenden General gelingt, ein spezielles Objekt aus dem gegnerischen Hauptquartier in die eigene Basis zu schaffen.



IST JA IRRE Sie jagen eine verrückt gewordene Biologin um die halbe Welt.



RUHIG BLUT Wer Konfrontationen meidet, hat es im Spiel deutlich leichter.

Fast wie im richtigen Leben

Authentischer und realistischer als andere Spiele: Action Half-Life steht für Adrenalin pur.

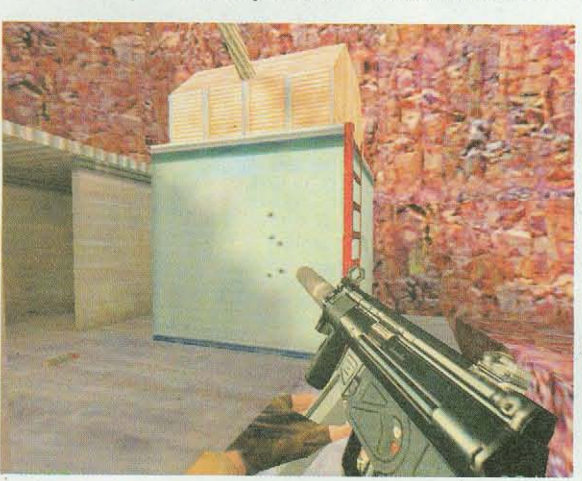
QUICKIE

John Woo? Wer ist denn das?
Ein Regisseur aus Hongkong mit Kultstatus. Er machte das Ballern mit zwei Pistolen populär.

Und was hat das mit dem MOD zu tun?
Action Half-Life ist realitätsnäher als andere Actionspiele. Der Spieler kann zum Beispiel an Schusswunden verbluten.

Sie mögen Filme von John Woo? Die Entwickler von *Action Half-Life* auch, denn ihr MOD ist eine Hommage an knallharte Schießereien mit authentischen Waffen und realitätsnaher Physik. Dadurch entsteht ein gänzlich anderes Spielgefühl, als man es aus dem klassischen *Half-Life* kennt.

Die Zeiten von donnernden Raketensalven, gewaltigen Explosionen und meterhohen Sprüngen sind vorbei. *Action Half-Life* versucht, durch ein neues Physiksystem und realistischere Waffen die Spieler zu zwingen, wie echte Revolverhelden



ECHTE WAFFEN Die Schießeisen sind ihren originalen Vorbildern in der Wirkung sehr gut nachgeahmt.

und nicht wie Übermenschen zu agieren. Die Charaktere bewegen sich deutlich gemächlicher, ein Fall aus zehn Metern Höhe ist viel schmerzhafter als in anderen Spielen und die Effektivität von Treffern hängt vom Körperteil ab. Werden Sie ins Bein getroffen, bewegen Sie sich langsamer, wogegen ein Kopfschuss sofort tödlich ist. Schusswunden müssen Sie schnellstens versorgen, da Sie ansonsten langsam zu verbluten drohen. Außerdem sehen die anderen Spieler anhand der Blutspur, wohin Sie sich bewegen, wenn Sie auf der Flucht sind. Um das zu verhindern, können Sie die Wunde verbinden, was aber bedeutet, dass Sie dadurch ein paar Sekunden wehrlos sind. Die Waffenauswahl ist beachtlich und reicht von Pistolen wie der Beretta über abgesägte Schrotflinten bis hin zu Scharfschützengewehren, die sich hervorragend dazu eignen, um in dunklen Ecken auf ahnungslose Opfer zu lauern. Mit Taschenlampen lassen sich lichtlose Zonen der Levels ausleuchten, doch werden Sie dann natürlich ein leichtes Ziel. Naturgemäß ist die Trefferquote deutlich niedriger, wenn Sie laufen oder stehen, daher sollten Sie in sicheren Ecken niederknien, genau zielen und dann versuchen, den Gegner mit nur einem Schuss auszuschalten. Das Design der Levels ist gelungen, da diese schön verwinkelt



DOUBLE GUN Wie in John-Woo-Filmen ballern Sie gleich mit zwei Pistolen.



AUF DER LAUER Als Scharfschütze kommt es auf eine besonders ruhige Hand an.

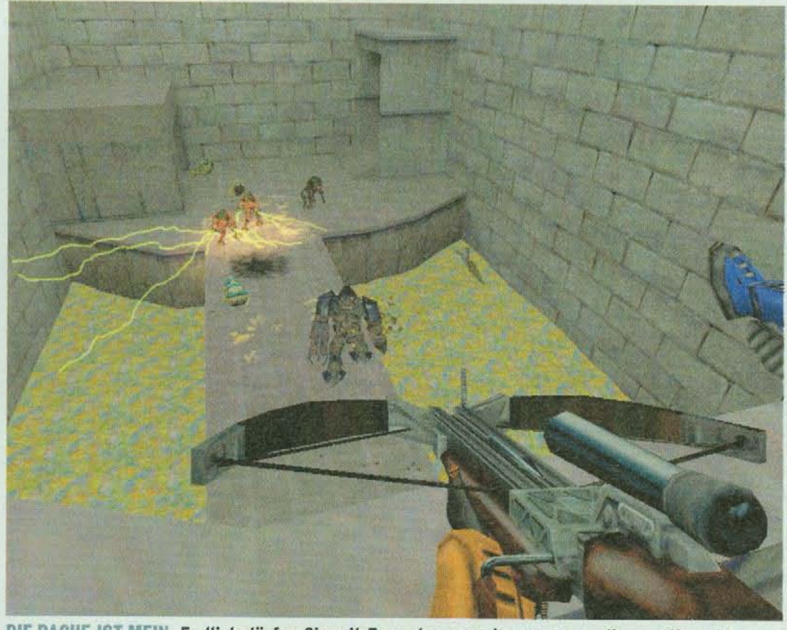
sind und durch viele Höhenstufen große Anforderungen an die Spieler stellen. Dadurch eignet sich *Action Half-Life* weniger für Einsteiger als für Profis. Das Entwicklungsteam denkt gerade darüber nach, computergesteuerte Gegner für Einzelspieler einzubauen, um netzwerklosen Zeitgenossen entgegenzukommen.

Sven-Coop

Im Kampf gegen die Künstliche Intelligenz.

So gut wie alle Missionen lassen sich sowohl einzeln als auch mit Freunden über Netzwerk oder Internet spielen.

Eine gute Alternative zu den üblichen Gefechten im Stil „Jeder gegen Jeden" ist *Sven-Coop*, in dem Sie zusammen mit anderen Spielern gemeinsam gegen die computergesteuerten Monster antreten. Obwohl das MOD halbwegs mit den normalen Levels von *Half-Life* funktioniert, empfiehlt der Hersteller, die speziell dafür entwickelten Karten herunterzuladen. In der aktuellen Version 1.2 sind bereits vier Levels enthalten, zusätzlich finden Sie auf der Webseite www.planet halflife.com/svencoop ein gutes Dutzend weiterer Karten, die von Fans des MODs entworfen wurden. So gut wie alle Missionen lassen sich sowohl einzeln als auch mit Freunden über Netzwerk oder Internet spielen.



DIE RACHE IST MEIN Endlich dürfen Sie mit Freunden gemeinsam gegen die garstigen Monster aus Half-Life vorgehen. Wer nicht im Team spielen will, ist hier fehl am Platz.

Ärger im Weltraum

Die Fortsetzung des beliebten MODs kann trotz kleiner Schwächen überzeugen.

QUICKIE

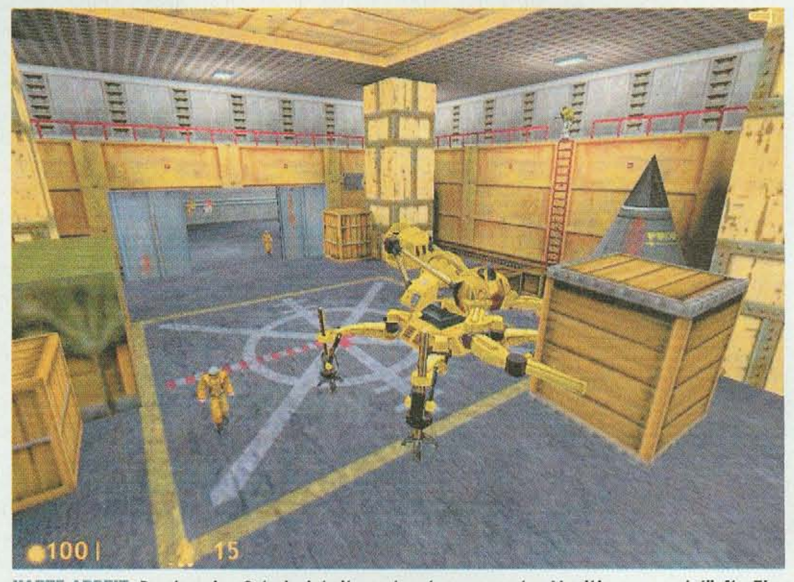
Die Bilder sehen toll aus. Ist das ganze Spiel so gut?
Bis auf die letzten paar Levels ist die Optik umwerfend. Dann gingen den Entwicklern wohl die Ideen aus.
Ich bin neu im Actiongeschäft. Lohnt sich der Download?
Nehmen Sie Raketen als Zäpfchen und trinken Alienblut zum Frühstück? Wenn nicht, dann sollten Sie besser ein leichteres MOD für den Einstieg wählen.

Das erste *Xeno Project*-MOD zählt zu den besten Einzelspieler-Add-Ons für *Half-Life*. Umso größer war die Vorfreude auf die Fortsetzung, die allerdings keine neuen Maßstäbe setzen kann, aber immer noch ein lohnenswerter Download für Sciencefiction-Freunde ist. Einsteiger seien vorgewarnt, denn der Schwierigkeitsgrad ist happig!

Neben *USS Darkstar* gehört *The Xeno Project* zu den beliebtesten MODs unter den Solospielern und fasziniert vor allem durch das originelle Leveldesign. Kurz nach der Veröffentlichung des Add-Ons erschien die Fortsetzung, die nahtlos an den Vorgänger anknüpft. Am Ende von *The Xeno Project* geriet der Hauptdarsteller in eine ausweglose Lage: Umzingelt von den Schergen des bösen G-Man, schien der Exitus unvermeidbar, doch im zweiten Teil erfahren wir, dass der Held nur gefangen genommen wurde. Als das Raumschiff des G-Man von den Xen angegriffen wird, können Sie sich befreien und müssen sich bis zu einem der Xen-Schiffe durchkämpfen, deren organisch wirkendes Design eine positive Abwechslung zu den düsteren Levels in der ersten Hälfte des Spiels darstellt. Da *The Xeno Project 2* für Einzelspieler gedacht ist, lockern Videos in 3D-Optik die Handlung auf, bereichern neue Dialoge die Atmosphäre und sorgt das Design der fremden Welten für gepflegten Nervenkitzel. Gut gefällt uns, dass das MOD neben harter Action auch einige Rätsel enthält, die vom Finden eines Schalters bis hin zum Verschieben von Kisten und kleinen Kombinationsspielchen reicht. Bemerkenswert ist der Schwierigkeitsgrad von *The Xeno Project 2*, der ziemlich happig ist und vor allem durch stellenweise nervigen Munitionsmangel die Geduld auf eine harte Probe stellt. Hart gesottene *Half-Life*-Fans sollten dennoch das MOD installieren, da es optisch zu den besten gehört und die Gestaltung der fremden Welten eindrucksvoll zeigt, was MOD-Programmierer alles aus einem fertigen Spiel herauskitzeln können.



OH SCHRECK! Fremde Welten stecken voller böser Überraschungen.



HARTE ARBEIT Der happige Schwierigkeitsgrad und permanenter Munitionsmangel dürfte Einsteiger abschrecken. Für Profis lohnt sich ein Spielchen allemal.

Gunman

Setzt das aufwendige MOD neue Maßstäbe?

Die Entwickler von Gunman wollen nicht mit anderen MODs konkurrieren, sondern mit Vollpreisspielen.

Die Entwickler von *Gunman* wollen nicht mit anderen MODs konkurrieren, sondern mit Vollpreisspielen. So ambitioniert das Vorhaben ist, so viel versprechend sieht *Gunman* aus. Erstklassige Texturen zieren detaillierte Levels, aufwendig animierte Monster verhalten sich so intelligent wie die Biester aus *Half-Life* und die Waffentechnik dürfte neue Maßstäbe setzen. Anstatt nur zwei verschiedene Feuermodi einzusetzen, dürfen Sie in *Gunman* Ihre Wummen programmieren, um sie so an die jeweiligen Gegebenheiten anzupassen. Wann *Gunman* erscheint, steht in den Sternen, aber Sie können sich auf der Webseite gunman.telefragged.com über die Fortschritte informieren.



REVOLVERHELDEN Das ambitionierte Projekt Gunman zeigt, was ein MOD alles kann, und dürfte selbst Vollpreisspielen bekannter Entwickler Konkurrenz machen.

Willkommen im Fight Club!



■ MODERNE GLADIATOREN Sowohl Unreal Tournament als auch Quake 3 Arena stellen Einzelkämpfer vor harte Herausforderungen.

Lange hat es gedauert, doch seit letztem Monat ist es endlich soweit: Unreal Tournament und Quake 3, die beiden zweifellos besten, aufregendsten und originellsten Multiplayer-Spiele aller Zeiten, sind endlich erschienen. Doch denjenigen unter Ihnen, die nicht mal eben rund 200 Mark für schnödes Entertainment aus der Tasche ziehen können, stellt sich nun die quälende Frage: Welchen der beiden Action-Knaller soll ich kaufen?

U*nreal Tournament* oder *Quake 3*? Hamburger oder Cheeseburger? Blur oder Oasis? Die Wahl zwischen den zwei neuen Action-Referenzen dürfte nicht Wenigen ausgesprochen schwer fallen: Beide sind technisch nahezu perfekt, beide bieten atemberaubende Levels und spektakuläre Grafik, beide machen innerhalb kürzester Zeit süchtig. Welches der beiden Spiele schließlich den Weg in Ihr Regal findet, ist letztendlich eine Frage des persönlichen Geschmacks. Unser großer Charaktertest soll Ihnen bei der Kaufentscheidung helfen und Ihnen Hinweise darauf geben, welcher der Top-Titel wahrscheinlich eher Ihrem Stil entspricht. Beantworten Sie einfach die folgenden Fragen so spontan wie möglich und notieren Sie sich, wie oft Sie eine Antwort vom Typ A, B oder C gewählt haben. Unsere Auswertung mit ausführlichen Kommentaren zum Ergebnis präsentieren wir Ihnen dann auf Seite 52.

Zum besseren Verständnis noch ein kleiner Hinweis zu den Aufgabenstellungen: Es soll im folgenden Test weniger um die technischen Anforderungen gehen, die *Q3* und *UT* an Ihren Rechner und Ihre Internet-Anbindung stellen. Wie aus unseren Testcentern (*Quake 3*: Beilage im letzten Heft; *Unreal Tournament*: Ausgabe 9/99) hervorgeht, sind beide Vertreter ausgesprochen fordernd in Bezug auf Hardware. Momentan scheint *Unreal Tournament* insbesondere auf Rechnern mit einer älteren Grafikkarte noch etwas flüssiger zu laufen; zudem bietet es mehr Möglichkeiten, Grafik und Sound an die Performance Ihres Computers anzupassen. Die Zukunft wird zeigen, ob *Quake 3* diesen Vorsprung durch optimierende Patches wieder aufholen kann. Dieser Test ist vielmehr der Versuch, Ihren persönlichen Geschmack bezüglich Filmen, Musik und allgemeinen Stilfragen zu analysieren und in Verbindung zu der Gestaltung und Ästhetik der beiden Spiele zu setzen. Also: Schnappen Sie sich einen Stift und ein Blatt Papier und legen Sie los ...

1 Welche der folgenden Bands sagt Ihnen am ehesten zu?

Marylin Manson, Nine Inch Nails, Frontline Assembly .... A

Sven Väth, Westbam, Techno und House allgemein .... B

Weder noch. Eher Mainstream-Pop, Charts, Radio C

2 Haben Sie schon Erfahrung mit Multiplayer-Schlachten?

Nein, gar nicht C

Ja, massig .... A

Ja, ein wenig .... B

3 Besitzen Sie einen Internet-Zugang oder ein Netzwerk?

Ja, ich nutze ihn/es häufig .... A

Ja, aber ich nutze ihn/es nur gelegentlich .... B

Nein, brauche ich auch nicht C

4 Haben Sie ein Faible für Militär-Ästhetik (Alien, Army-Hosen, Stiefel, Rambo)?

Nein, kann ich gar nichts damit anfangen .... A

Ja, aber nicht für mich selbst C

Ja, finde ich reizvoll .... B

5 Wie würden Sie allgemein Ihr Spielverhalten in Actionspielen wie zum Beispiel klassischen 3D-Shootern (*Unreal, Half-Life*) beschreiben?

Ich habe bisher kaum oder gar keine Ego-Shooter gespielt. C

Ich spiele solche Spiele gelegentlich sehr gerne, mache aber keine Wissenschaft daraus. Ich spiele selten etwas bis zum Schluss durch. .... B

Wenn ich erst Gefallen an einem Spiel gefunden habe, kann ich mich richtig reinsteigern, will unbedingt der Beste sein, mich mit Freunden messen und sitze unter Umständen nächtelang vor dem Monitor. .... A



■ MARYLIN MANSON Der Paradiesvogel schockiert Eltern und begeistert die Fans.

■ SVEN VÄTH Der Star-DJ gehört zu den bestbezahlten Auflegern Deutschlands.

■ SHOOTER-SESSION Wir hoffen, bei Ihnen daheim sieht es nach einer Quake-3-Nacht nicht ganz so chaotisch aus.

Frage 7

■ DER AKTE-X-FILM
Haben Sie sich den Kinohit mehrmals angesehen?

Frage 8

■ CHAOS ODER KRAWATTE?
Mit wem der drei Herren würden Sie eher ein Bier trinken?

6 Jemand gibt Ihnen die Möglichkeit, kostenlos Ihre Wohnung neu zu gestalten. Wie würden Sie sich einrichten?

Spartanisch. Tisch, Stuhl, Bett. Mehr brauch' ich nicht. C

Hell, aufgeräumt, modern. Viel Stahl, Chrom, klare Raumaufteilung. .... B

Ruhig etwas dunkler, viel grau, braun, schwarz, viele Verschnörkelungen und Durchgänge, kleine Zimmer. .... A

7 Sehen Sie sich Filme im Kino oft mehrmals an?

Nein, für das Geld sehe ich mir lieber viele verschiedene Filme an. .... B

Ja, es interessiert mich, auch noch das letzte versteckte Detail in einem Film zu entdecken. .... A

Ich gehe zu selten ins Kino, als dass sich das Problem stellen könnte. C

8 Wie würden Sie sich selbst charakterisieren?

Ich würde mich eher zu den „Underdogs" zählen, habe Interesse an Subkulturen, bin Punk/Gothic/Metal-Fan und eher „unangepasst". .... A

Ich halte mich für relativ diszipliniert, habe schon recht klare Pläne von meinem Leben und habe auch vor, diese konsequent zu verfolgen. .... B

Keine Ahnung, von den obigen Beschreibungen passt keine. C

9 Welcher Maler entspricht mit seinen Bildern eher Ihrem Geschmack?

Piet Mondrian, Pablo Picasso .... B

H.R. Giger, Hieronymus Bosch .... A

Ich finde beides nicht besonders ansprechend. C

10 Die alte Frage: Ist das Glas für Sie ...

... halb leer? .... A

... halb voll? .... B

Was soll denn diese Frage? Ich sehe da keinen Unterschied. C

Frage 9

■ H.R. GIGER
Die Bilder des Alien-Designers sind nicht jedermanns Sache.

■ PIET MONDRIAN
Können Sie mit abstrakter Kunst etwas anfangen?

Frage 11

■ EISHOCKEY
Ohne Teamplay geht in diesem Sport gar nichts.

■ BOXEN
Das sportliche Äquivalent zum klassischen Deathmatch?

11 Für welche Sportarten interessieren Sie sich besonders bzw. welche üben Sie vielleicht sogar selbst aus?

Rennsport, Boxen .... A

Leichtathletik, Zehnkampf C

Fußball, Handball, Basketball, Hockey .... B

12 Welche der folgenden Filme haben Ihnen gefallen?

Die Star-Trek-Filme, Contact .... B

Fight Club, Die Alien-Trilogie .... A

Keiner der oben aufgeführten C

13 Wenn ich ein schwieriges Problem zu lösen habe oder eine größere Aufgabe zu bewältigen ist ...

... isoliere ich mich meist von allen äußeren Einflüssen, gehe tief in mich und versuche dann, das Problem im Alleingang zu lösen. .... A

... suche ich Hilfe bei meinen Freunden und versuche, das Problem im Verbund mit möglichst vielen anderen in den Griff zu bekommen. .... B

... versuche ich es zunächst einmal auf eigene Faust. Wenn das nicht klappt, kann ich ja immer noch meine Freunde anrufen. C

14 Bei Filmen und Büchern bevorzuge ich folgendes Genre:

Science-Fiction .... B

Horror .... A

Action C

15 Welches der in diesem Heft behandelten Spiele interessiert Sie noch besonders?

Messiah .... A

KISS Psycho Circus .... A

SWAT 3 .... B

Fotos: Action Press, Cinetext



■ MESSIAH
Als Engel Bob retten Sie die Welt.

■ FIGHT CLUB
Die düstere Satire beschäftigt sich mit der Gewalt in der Gesellschaft.

■ STAR TREK
Kultige Science-Fiction mit großer Fangemeinde.

■ SWAT 3
Anspruchsvolle Taktik mit einem Schuss harter Action.

Die Auflösung

Geborener Quaker oder Unreal-Tournament-Anwärter? Hier erfahren Sie endlich, welcher Spielertyp Sie sind!

Hauptsächlich Antworten vom Typ „A".

Quake 3 ist düster, dreckig und abgründig – und damit genau Ihr Ding. Wenn Sie die klaustrophobische Stimmung von Filmen wie *Sieben*, die Optik der *Giger*-Aliens und boshaft-brutale Industrial-Sounds à la *Nine Inch Nails* lieben, bewegen Sie sich mit *Arena* auf der sicheren Seite. Der id-Shooter hat für Einzelspieler zwar etwas weniger zu bieten als das abwechslungsreichere *Unreal Tournament* – aber solo vor dem Computer hocken ist ja eh nicht so sehr Ihr Stil. Als klassischer Einzelkämpfer dürfte es Sie dabei auch kaum interessieren, dass Sie auf Mannschaftsspiele wie *Domination* oder *Assault* verzichten müssen – ausgiebige Deathmatches treffen Ihren Geschmack sowieso viel eher.



Hauptsächlich Antworten vom Typ „B"

Weniger Horror, mehr Science-Fiction: Das ist das Motto von *Unreal Tournament* – und Ihres vermutlich auch. Die sauber-sterile Atmosphäre, die in den *Star Trek*-Filmen zelebriert wird, trifft ebenso Ihren Nerv wie die zahlreichen Möglichkeiten, die *Tournament* Ihnen gibt, wenn Sie lieber mit Freunden online kooperieren als sich permanent gegenseitig die Nasen plattzuhauen. Weitere Vorteile, die Ihnen zugute kommen dürften, sind die größere Einsteigerfreundlichkeit und das etwas langsamere Spieltempo, das stellenweise Erinnerungen an selige *Unreal*-Zeiten weckt. Aber sogar wenn Sie noch gar keine Möglichkeit haben, online zu gehen, ist *UT* keine sinnlose Anschaffung: Auch der Einzelspielermodus ist durch seine vielen Optionen eine mitreißende Erfahrung.



Hauptsächlich Antworten vom Typ „C"

Ihnen kann man eigentlich nur einen Rat geben: Kaufen Sie sich beide! Wenn Sie bisher kaum oder noch gar keine Erfahrung im Multiplayer-Bereich gesammelt haben, dürfte Ihnen mit dem etwas klarer aufgeteilten und langsameren *Unreal Tournament* der Einstieg wohl etwas leichter fallen. Andererseits wird Sie die düster-bedrohliche Stimmung eines *Quake 3*-Deathmatches stärker faszinieren – auch wenn es auf den ersten Blick nicht ganz so zugänglich erscheint und die komplex verschachtelten Karten etwas mehr Übung erfordern. Spaß werden Ihnen sicherlich beide Spiele machen – vorausgesetzt, Sie bringen auch nur das geringste Interesse an 3D-Action auf. Aber davon können wir ja wohl ausgehen – warum hätten Sie sonst diesen Test gemacht?

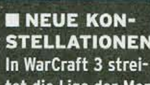


Duell der Giganten: Q3A vs. UT

Noch immer nicht überzeugt? Dann präsentieren wir Ihnen hier zusätzlich noch die wichtigsten Daten und Angaben zu den beiden Mega-Shootern.

	QUAKE 3 ARENA	UNREAL TOURNAMENT
Die Spielfiguren	 30 Models. Die Mannschaften bestehen aus diversen Freaks, Cyberpunks, Porn-Queens im Leder-Outfit und bizarren Wesen wie einem laufenden Auge. Sehr abgedreht und absolut fantastisch animiert.	 28 Models. Die ungewöhnlich detaillierten Figuren bestehen ausschließlich aus Menschen oder humanoid anmutenden Wesen, die entweder Soldaten sind oder denen zumindest etwas Militärisches anhaftet.
Der Levelaufbau	 Insgesamt gibt es in *Quake 3* 30 Karten. Sehr gotisch anmutend, verschnörkelt und verwinkelt. Die Schauplätze haben einen sehr hohen Detailgrad. Viele Verstecke und Möglichkeiten, zu „campen".	 60 Karten, sehr abwechslungsreich in Design und Optik. Einige erinnern in ihrer düsteren Gestaltung etwas an *Quake 3*, andere spielen auf sterilen Raumschiffen oder alten Galeeren.
Die Spielmodi	Mit (vorerst) nur zwei Spielmodi vergleichsweise schwach ausgestattet. „Deathmatch" für den Einzelkämpfer und „Capture The Flag" für Teams und Clans.	Fünf Spielmodi sowohl für Einzel- als auch für Mehrspieler, darunter „Capture The Flag", „Assault" und „Domination". Sehr kooperationsfixiert.
Die Künstliche Intelligenz	Überragend. Der Schwierigkeitsgrad ist in fünf Stufen einstellbar; schon die zweite dürfte ungeübte Anfänger allerdings vor eine harte Probe stellen.	Sehr gut, gelegentlich zeigen sich aber Schwächen, wenn man im Teamverband mit vom Computer gesteuerten Bots „Capture The Flag" spielen will.
Die Waffen	Insgesamt neun Waffen. Das Arsenal reicht vom Raketenwerfer bis zur Railgun und ist sehr gut ausbalanciert. Keine Waffe ist übermächtig; gegen jeden Angriff gibt es die passende Verteidigung.	Zwölf. Alle Waffen haben eine Sekundärfunktion. Innerhalb der Levels könnte das Arsenal aber etwas beser ausbalanciert sein, besonders der imposante Redeemer ist meist deutlich zu stark.
Der Einzelspielermodus	26 Levels. Aufgrund der fehlenden Spielmodi zwar durchaus unterhaltsam, auf Dauer aber nicht ganz so reizvoll wie in *Unreal Tournament*.	40 Levels, im Karrieremodus spielbar. Sehr abwechslungsreich durch eine Vielzahl von Optionen und Bots, deren Verhalten sich bis ins kleinste Detail einstellen lässt.

Fazit UT für Anfänger, Quake 3 für Profis!



■ **NEUE KONSTELLATIONEN**
In WarCraft 3 streitet die Liga der Menschen nicht mehr nur gegen die Orks, sondern gegen vier weitere Fraktionen.



Ein neues Zeitalter

Blizzard produziert mit WarCraft 3 vielleicht den Prototypen eines neuen Genres.

■ ENTWICKLER **Blizzard** ■ VERTRIEB **Havas Interactive** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **4. Quartal 2000**

QUICKIE

Was wurde aus der Zweisamkeit von Menschen und Orks ?
Insgesamt balgen sich jetzt sechs Fantasy-Rassen um die Vorherrschaft, darunter die furchterregenden Dämonen der Brennenden Legion.
Sind die Orks immer noch der Rüpelhaufen des zweiten Teils?
Nein, die Gesellen mit der stolzen Kopfbehörnung haben sich dem Schamanismus zugewandt, sind jedoch immer noch eine schlagkräftige Truppe.

Auf der letztjährigen Computerspielmesse ECTS in London standen unzählige Vertreter der internationalen Fachpresse am Stand von Blizzard und kamen aus dem Staunen nicht mehr heraus: Das also sollte der Nachfolger zum Echtzeit-Strategiehit *WarCraft 2* sein? Wir haben uns in Blizzards Hauptquartier im sonnigen Südkalifornien diesen ungewöhnlichen Titel noch einmal genauer angeschaut.



BIS ANS ENDE DER WELT Das riesige Fantasy-Reich birgt eine Menge Überraschungen.

Tatsächlich weist der dritte Teil der Serie einige spektakuläre Unterschiede zum mittlerweile vier Jahre alten Vorgänger auf. Zum einen hat Blizzard seit dem Frühjahr 1998 eine leistungsfähige 3D-Engine entwickelt, die nicht nur die Darstellung wunderschöner Landschaften sowie liebevoll animierter Figuren ermöglicht, sondern auch auf einem Pentium 200 ein flüssiges Spiel bieten soll. Weiterhin wurde die Zahl der Rassen verdreifacht, die in Azeroth und Umgebung um die Vorherrschaft streiten. Die spektakulärste Neuerung ist jedoch sicherlich die Verschmelzung von Rollenspielelementen mit dem Spielprinzip der echtzeit-strategischen Vorgänger. So müssen Sie zwar weiterhin Wirtschaftskreisläufe in Gang setzen, Gebäude ausbauen und Einheiten ausheben, doch im Gegensatz zum Vorgänger bringen Sie jetzt rund zwei Drittel der Zeit damit zu, die faszinierende *WarCraft*-Welt zu erkunden, Schlachten zu schlagen und verschiedene Aufgaben zu erledigen. Dazu steht Ihnen eine begrenzte Anzahl an Helden zur Verfügung, die jeweils entsprechend ihrer Fähigkeiten eine bis zu zwölf Mann zählende Truppe aus Zwergen, Minotauren oder sonstigen Kreaturen befehligen können. Zudem gibt es mehrere charakterstarke Helden,



HELDENHAFT Die Helden spielen eine ganz besondere Rolle, können doch nur unter ihrer Führung die verschiedenen Einheiten gelenkt werden. Jeder Tross kann aus maximal zehn bis zwölf Leuten bestehen.

Dank der prächtigen 3D-Grafik wird WarCraft 3 leicht Anschluss an technisch ebenbürtige Produkte wie Earth 2150 finden.



BEWEGLICH Die eigens entwickelte Grafikengine ermöglicht glaubwürdige Bewegungen der verschiedenen Figuren.



HÄUSLE BAUEN Wenn Sie Ihre Gebäude ausbauen, können Sie bessere Einheiten ausheben oder es wird sogar vor Ort Gold geschaffen.

denen analog zu Kerrigan in *StarCraft* eine herausragende Rolle in der komplexen Spielhandlung zukommt.

Voraussichtlich wird es maximal vier Helden geben, die im Spielverlauf Erfahrungen sammeln, neue Fähigkeiten erlernen oder alte verbessern können; die kriegerische oder auch friedliche Auseinandersetzung mit Nebenfiguren ist hierbei genauso wichtig wie der ständige Kampf gegen die bösen Dämonen der Brennenden Legion, die das Land Azeroth ins Verderben stürzen wollen. Da diese fiesen Gesellen bereits die Rolle der Erzbösewichte übernommen haben, dürfen sich die Orks im dritten Teil endlich einmal von ihrer Schokoladenseite zeigen. Ihr Anführer Thrall hat die wilde Meute zu ihren wahren schamanischen Wurzeln führen können, so dass jetzt sogar Bündnisse mit den zuvor verhassten Menschen möglich sind. Während es mit Sicherheit eine Ork- und eine Menschen-Kampagne geben wird, steht dies für die anderen vier Rassen noch nicht fest. Pardo erklärte aber, dass ein erweitertes Welten-

■ ROLLENSPIEL-STRATEGIE Um erfolgreich zu sein, müssen Sie Azeroth erkunden und jede Menge Aufgaben erledigen.

Vom 2D-Strategietitel zur 3D-Genre-Innovation

Die beiden ersten Teile waren millionenfache Bestseller, und dies nicht zuletzt dank der packenden Missionen. Der dritte Streich unterscheidet sich in allen relevanten Punkten von seinen Vorgängern. Besonders die 3D-Grafik macht WarCraft 3 zu einem zeitgemäßen Produkt.

WarCraft 2 / WarCraft 3

Einheiten



Statt Hunderter gesichtsloser Einheiten streiten in *WarCraft 3* Helden mit einer ausgesuchten Schar tapferer Krieger, deren Fähigkeiten sich im Spielverlauf verbessern können.

Gelände





Die bunten 2D-Welten sind prächtigen Landschaften in 3D gewichen, die viele Details aufweisen. Ähnlich wie in reinen Rollenspielen haben die Karten jetzt riesige Ausmaße.

Kontrahenten





Während in den ersten beiden Titeln der Serie Menschen gegen Orks antraten, sind es jetzt die Feuer-Dämonen, die dem Land und ihren Bewohnern das Leben zur Hölle machen.

WarCraft 3 ist letztlich ein Strategietitel, in dem allerdings die rollenspieltypische Veränderbarkeit der Figuren neue taktische Möglichkeiten bietet.

bauerset als Werkzeug dem Spiel beigefügt werden soll, damit Fans auf einfache Weise weitere Szenarien erschaffen können, in denen dann möglicherweise vernachlässigten Rassen ein wenig mehr Geltung verschafft wird.

Natürlich verfügt jede Fraktion über unterschiedliche Kreaturen, die entweder im Hauptstützpunkt oder aber bei einer Reise durchs Land angeworben werden. Die Orks haben etwa flugfähige Drachen, Schattenjäger, Zwergenmusketiere, Minotauren und Zauberer, wobei jede Einheit besondere Fähigkeiten beherrscht. Der Wolfsreiter kann beispielsweise Netze auswerfen und darin seine Opfer fangen. Besonders originell gestaltet ist neben dem mächtigen Stier-Lord auch das Mörser-Duo, das den Geist des Teamwork lebendig erhält, indem einer von beiden den Mörser in Stellung bringt und der andere regelmäßig neue Geschosse nachlädt. Die Anwendung der Zaubersprüche ist kinderleicht und erfordert kein wildes Rumgeklicke. Besonders im Eifer des Gefechts ist es sehr wichtig, die richtigen Einstellungen mit wenigen Handgriffen vornehmen zu können. Pardo hat darauf geachtet, dass die Gruppe unter Führung eines Helden stets geschlossen vorgeht, damit sich kein Kämpfer abseits stellt und Däumchen dreht, während die anderen um ihr Leben fechten. Die Menschen verfügen über die technisch besten Waffen und Einheiten, unter anderem auch über einen dampfbetriebenen Panzer. Diese leistungsfähigen Kampfkräfte sind allerdings auch dringend vonnöten, denn die Dämonen der Brennenden Legion sind schreckliche Gegner und – wie der Name schon sagt – wahre Meister des Elements Feuer. Wahrscheinlich werden Sie nicht in die Rolle dieser Unholde schlüpfen kön-



GEFECHTSKONTROLLE Statt Massenschlachten setzt die Entwicklerfirma Blizzard auf kleine Scharmützel, bei denen der Spieler sein taktisches Können unter Beweis stellen muss.

Interview mit Blizzard-Designer Rob Pardo

Der sympathische Kalifornier Rob Pardo ist seit 1998 Leiter des bis vor kurzem streng geheimen Projekts WarCraft 3. Er ist verantwortlich für ein Team von rund zwei Dutzend Programmierern, Level-Gestaltern und Grafikern.



Seit wann arbeitet Blizzard an dem dritten Teil der Serie?
Seit Anfang 1999 gestalten wir mittels der im Jahr zuvor entwickelten Engine Karten und Figuren. Die Künstliche Intelligenz ist der nächste große Brocken.

Worin unterscheidet sich *WarCraft 3* von seinen Vorgängern?
WarCraft 3 ist letztlich ein Strategietitel, in dem allerdings die rollenspieltypische Veränderbarkeit der Figuren neue taktische Möglichkeiten bietet.

Werden auch Anfänger leicht einen Einstieg in die *WarCraft*-Welt finden?
Mit Sicherheit. Neben den Zwischenszenen werden auch die Informationen hilfreich sein, die der Spieler von Nebenfiguren erhält. Der Schwierigkeitsgrad soll während der Kampagne aber nur langsam ansteigen.

Welche Rassen wird es außer Menschen, Orks und Dämonen noch geben?
Sorry, aber das werden wir erst in einigen Wochen bekannt geben.

Habt Ihr schon mit dem Ausbalancieren der Kräfte aller sechs Rassen begonnen?
Das ist sicherlich eine der Hauptaufgaben im neuen Jahr. Besonders für den Mehrspielermodus ist ein ausgewogenes Kräfteverhältnis von entscheidender Bedeutung, wie wir an *StarCraft* gesehen haben.

Wie viele Leute arbeiten an *WarCraft 3*?
Insgesamt arbeiten etwa 90 Leute hier bei Blizzard, davon sind etwa 25 mit dem Programmieren und Designen von *WarCraft 3* beschäftigt.

Warum wird der dritte Teil nicht wieder ein gewöhnliches Strategiespiel?
Das Team war es leid, jahrelang immer das Gleiche zu machen. Ich finde, dass es zu wenig Innovation gibt im Genre der Echtzeit-Strategiespiele.

nen, da dadurch die Geschichte aus einer völlig anderen Perspektive neu erzählt werden müsste, was bei der Storylastigkeit des Spielprinzips zusätzliche Probleme schaffen würde.

Sie werden jedoch nicht immer nur gegen ausgekochte Feinde kämpfen, sondern häufig während einer Exkursion durch die weitläufige Fantasy-Welt auf neutrale Geschöpfe stoßen. Handelt es sich nicht um redselige Informanten, dann lohnt sich eventuell ein kleines Gemetzel, denn die meisten Kreaturen tragen Gold mit sich herum. Von diesem Edelmetall sollten Sie stets einen hübschen Batzen parat haben, um etwa neue Produktionsstätten bauen zu können. Es ist allerdings auch möglich, dass Sie wie bei *Seven Kingdoms II* neutrale Ortschaften übernehmen und sich deren Infrastruktur zunutze machen. Die Anzahl der Gebäude wird in WarCraft 3 deutlich geringer sein als in seinen Vorgängern. Zwar wird es wieder Holzfällerhütten, Bauernhöfe

Die ungeheure Handlungsfreiheit in der weitläufigen Fantasy-Welt sind Spieler von gewöhnlichen Echtzeit-Strategietiteln nicht gewohnt.



TAKTISCH KLUG Da jede Ihrer Einheiten über besondere Fähigkeiten verfügt, ist ein taktisches Vorgehen während der Kämpfe von entscheidender Bedeutung.



BEWEGLICH Die Grafikengine ermöglicht glaubwürdige Bewegungen der verschiedenen Figuren. Der eindrucksvoll animierte Drache wird vermutlich die einzige Lufteinheit bleiben.

Die originell gestalteten Kreaturen sorgen für viele taktische Möglichkeiten während der Kämpfe.

und Mühlen geben, doch jedes Gebäude kann im Spielverlauf ausgebaut werden, so dass Sie in Ihrem Hauptquartier möglicherweise nicht viel mehr als ein Dutzend Häuschen stehen haben, die aber mit jedem Ausbau effizienter arbeiten.

Das Design der verschiedenen Produktionsstätten ist nach unserem ersten Eindruck hochgradig originell, wurde es doch dem Charakter jeder Rasse angepasst. So sind die Zwergengebäude naturgemäß klein, aber technisch durchaus sehenswert, während den Häusern der Orks etwas Animalisches anhaftet. Die Bewegungen der Figuren sind ebenfalls recht ansehenlich, wofür nicht zuletzt ein neu entwickeltes Animationssystem sorgt, das sowohl das Körperskelett als auch die Haut auf überzeugende Weise bewegt. Die Landschaften weisen eine typische, wild-wuchernde Vegetation auf und sind laut Pardo von gigantischen Ausmaßen. Da es keine Missionsanweisungen gibt, kann es vorkommen, dass Sie sich in den Weiten von Azeroth mit einem kleinen Trüppchen verlaufen und vielleicht auf diese Weise einige Geheimnisse erfahren oder magische Gegenstände entdecken, mit denen Sie Ihre Helden zu noch stärkeren Kriegern aufrüsten können.

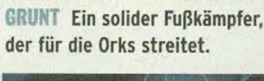
Anders als im diesjährigen Echtzeit-Strategietitel *Earth 2150* wird es keine freie Kamera geben, da Pardo diese – zumindest für einen Genremischling wie *WarCraft 3* – nicht für zweckmäßig hält. Sie steuern Ihre Truppe also aus der gewohnten isometrischen Perspektive. Allerdings erwägt das Blizzard-Team eventuell noch verschiedene Zoomstufen einzubauen, damit Sie in brenzligen Situationen stets den Überblick behalten. Eine erfreulich hohe Anzahl an kurzen Zwischensequenzen während des Spiels sowie einige längere Videoszenen werden dafür Sorge tragen, dass der Spieler am Ball bleibt und der spannenden Story folgt. Der Mehrspielermodus soll eine Reihe netter Überraschungen bereit halten und genau wie *Diablo 2* das battle.net unterstützen, war bei unserem Besuch jedoch noch nicht so weit gediehen, als dass uns Rob Pardo eine Kostprobe hätte zeigen können. Bis zur Veröffentlichung in etwa einem Jahr werden wir Ihnen aber gewiss noch etliche Updates zur Entwicklung dieses Ausnahmetitels liefern können.

Peter Kusenberg

Freund & Feind

Über die meisten Einheiten hüllt Blizzard noch den Mantel des Schweigens. Diese sind bereits bekannt.

PALATIN Dieser menschliche Kämpfer ist in Magie bewandert.



GRUNT Ein solider Fußkämpfer, der für die Orks streitet.

MUSKETENZWERG Dieser kleine Kerl ist ein Experte in Feuerwaffen.



JÄGER Flink ist dieser Recke, der auch des Zauberns mächtig ist.



STORM Dieser Streiter kannn einen heftigen Sturm heraufbeschwören.



MENSCH Mit den feindlichen Orks sind Bündnisse jetzt möglich.



AUF DER CD-ROM!

Die Videoreportage zeigt die Betaversion des Fantasy-Titels.

Halbelfen mit Musketen

Troikas komplexer Echtzeit-Titel verspricht eine Herausforderung für hartgesottene Rollenspieler zu werden.

■ ENTWICKLER **Troika Games** ■ VERTRIEB **Havas** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **2. Quartal 2000** ■ SONSTIGES **Komplexes Rollenspiel mit äußerst originellem Ambiente**

QUICKIE

Was bedeutet der Name der Entwicklerfirma?
Die drei Gründer von Troika (= Russisch für Dreigespann) waren bereits während ihrer Zeit bei Interplay ein verschworenes Trio.

Wie haben sich die Troika-Jungs die Zeit bei Interplay vertrieben?
Neben dem branchenüblichen Bestellpizza-Futtern und unablässigen Kaffeetrinken werkelten die drei unter anderem an *Stonekeep*, *Fallout* und *Fallout 2*.

Wie groß ist die Welt Arcanum?
Laut Entwickler Tim Cain benötigt man etwa 48 Stunden in Echtzeit, um vom einen Ende zum anderen zu laufen – ohne Unterbrechung.

Auch in *Arcanum* begegnen Ihnen Trolle, Orks und Goblins – doch dies in einer Welt, die eher an die Zukunftsbeschreibungen des Science-Fiction-Autors Jules Verne erinnern als an die genreüblichen Fantasy-Reiche.

Technologisch befinden sich die Hauptrassen von *Arcanum* etwa auf dem Stand des späten 19. Jahrhunderts, sie verfügen jedoch auch über magische Fähigkeiten, die in 16 Akademien gelehrt werden. Zu Beginn wählen Sie eine Figur aus, die Sie durch das gigantische Reich senden möchten, wobei selbst geübte Rollenspieler ein halbes Stündchen für die Einstellungen der Charakterwerte opfern müssen. Grundsätzlich wird zwischen vier verschiedenen Kategorien von Fähigkeiten unterschieden: Kampf, Stehlen, Sozialverhalten und technisches Wissen. Wie der Avatar der berühmten *Ultima*-Serie beginnen Sie recht unbedarft, doch voller Tatendrang – und ebenfalls nur mit einer Art Boxershorts bekleidet. Die Rahmenhandlung führt Sie rasch zu Ihrem ersten Auftrag, wobei Sie in *Arcanum* mit einer Fülle an abwechslungsreichen Haupt- und Nebenquests rechnen müssen. Da Troika besonders großen Wert auf eine leistungsfähige Künstliche Intelligenz legt, begegnen Ihnen Hunderte von Nebenfiguren, deren Steuerung Sie jedoch nicht einfach übernehmen können. Zwar ist es möglich, Gruppen zu bilden, doch Ihre Mitstreiter haben einen eigenen Willen und werden sich etwa dann verabschieden, wenn sich der Ruf Ihrer Spielfigur verschlechtert oder die Anzahl an Widersachern zu groß wird. Anlässlich einer Präsentation im südkalifornischen Troika-Quartier wies Produzent Tim Cain darauf hin, dass man mit dem richtigen Zauberspruch die Kontrolle über den Geist einer Nebenfigur erringen kann; sobald der Zauber nachlässt, werden die zuvor noch so willigen Mitstreiter



GRAUSCHLEIER Die Landschaften sind riesengroß, machen optisch aber nicht viel her.



SO BEEINFLUSSBAR Mit einem Zauberspruch können Sie andere Figuren kontrollieren.

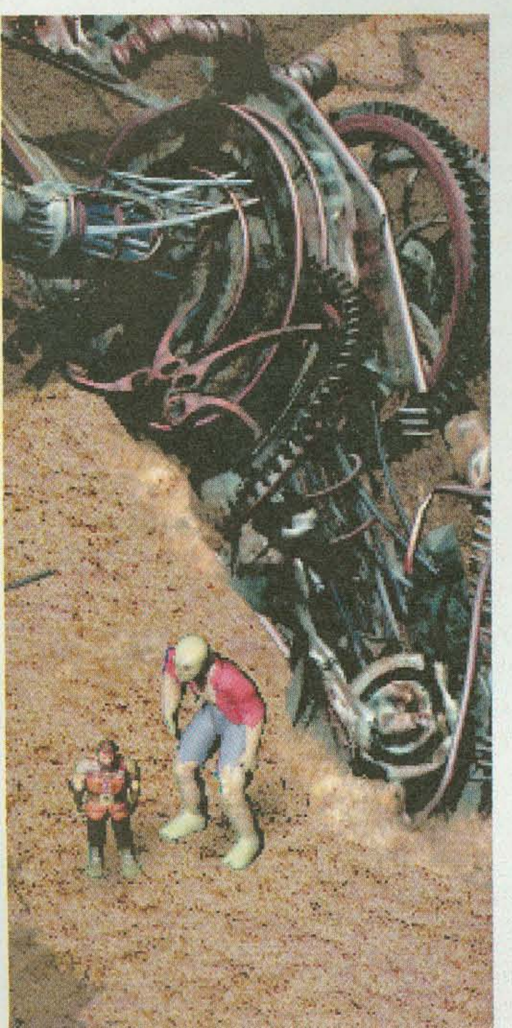
■ **ZEITENWENDE** Das Echtzeit-Spiel beinhaltet die Möglichkeit, während der Kämpfe in einen rundenbasierten Modus umzuschalten.



■ **GRAUSCHLEIER** Die Landschaften sind zwar riesengroß, können aber optisch nicht mit den üppigen Wäldern von Baldur's Gate konkurrieren.

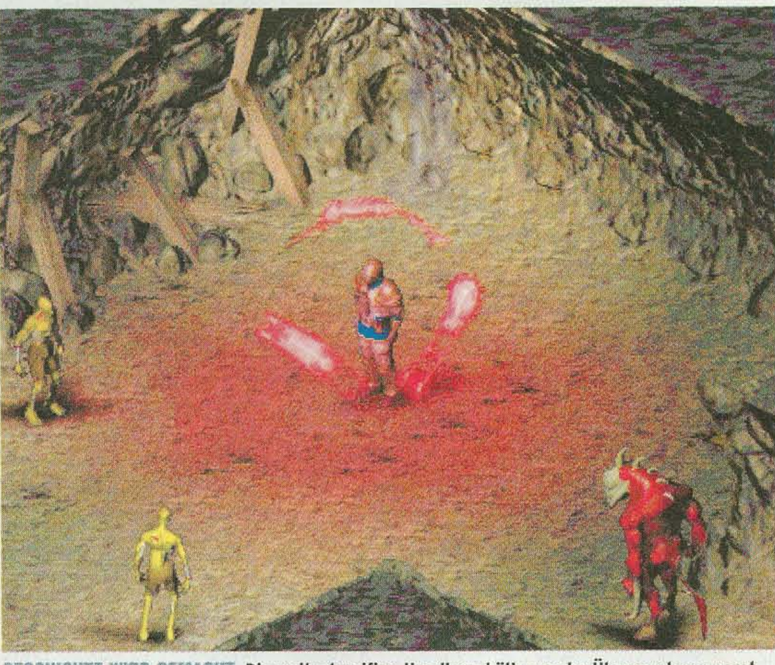
recht erbost über diesen Missbrauch ihres freien Willens sein und dem Hauptcharakter die Hölle heiß machen. Ähnlich wie in *Baldur's Gate* geht es auch hier nicht nur um das Abschlachten möglichst vieler Gegner, vielmehr müssen Sie eine Reihe von Rätseln lösen, bestimmte Figuren ausfindig machen oder Gegenstände in Ihre Griffel bekommen. Warten Sie allerdings zu lange damit, etwa eine bestimmte magische Halskette zu suchen, dann schnappt Ihnen möglicherweise ein Nebenbuhler das begehrte Gut vor der Nase weg und Sie erhalten nicht den in Aussicht gestellten Lohn.

Die riesige Welt von Arcanum kann hartgesottene Rollenspieler eine halbe Ewigkeit beschäftigen.



Grafisch hat Troikas erstes Produkt wenig zu bieten, haben die Entwickler doch auf die inzwischen übliche 3D-Unterstützung und andere zeitgemäße Techniken verzichtet. Dementsprechend präsentiert sich *Arcanum* als ein zwar optisch wenig spektakuläres, dafür spielerisch äußerst komplexes und originelles Rollenspiel vom Schlage eines *Fallout*. Die Netzwerkfähigkeit des Spiels konnten wir noch nicht in Augenschein nehmen, doch die Entwickler versprechen eine Art „*Diablo* mit starken Rollenspiel-Elementen" (Tim Cain) für den Mehrspielermodus. Wenn sich die Troika-Jungs weiterhin so ranhalten, werden wir Ihnen vielleicht schon in wenigen Monaten den Testbericht zu diesem ambitionierten Projekt liefern können.

Peter Kusenberg



GESCHICHTE WIRD GEMACHT Die weitschweifige Handlung hält manche Überraschung parat. Sie können sich jedoch auch auf eigene Faust auf Entdeckungsreise begeben.

So schmeckt der Winter

Monumental: Interplay baut die sagenhafte Fantasywelt von Baldur's Gate Stück für Stück immer weiter aus.

■ ENTWICKLER **Interplay** ■ VERTRIEB **Bioware** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **4. Quartal 2000** ■ SONSTIGES **Mehrspieler-orientierter Ableger der Baldur´s Gate-Reihe**

QUICKIE

Wer oder was ist ein Neverwinter?
Neverwinter ist der Name einer Gegend in der *Baldur's Gate*-Welt. Der Name deutet auf paradiesische Zustände hin: Niemals Winter? Das Mallorca der Fantasy-Freaks?

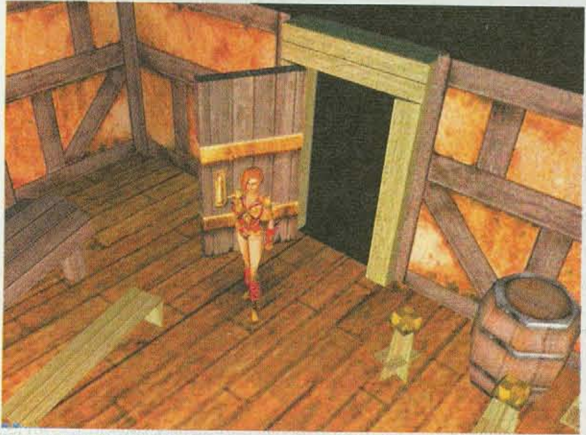
Benutzt Neverwinter Nights dieselbe Technik wie Baldur's Gate?
Nein. Die Entwickler bedienen sich einer 3D-Technologie, die ihren Einsatz auch im Action-Adventure *MDK2* finden wird.

Kann ich auch meine eigenen Missionen entwerfen?
Neverwinter Nights wird mit einem Editor ausgeliefert, der die Erstellung eigener Szenarien und Kampagnen ermöglicht.



INSEKTENPLAGE **Eine grausige Riesenspinne greift an. Was nun – das Tierchen mit dem Handbesen auf eine Zeitung zu fegen und aus dem Fenster werfen, dürfte angesichts der enormen Größe des unappetitlichen Biestes wohl eher nicht in Frage kommen.**

Bioware scheint sich in den Kopf gesetzt zu haben, mit seinen Rollenspielen eines der umfangreichsten Fantasy-Universen aller Zeiten zu erschaffen. Mit Neverwinter Nights wird Ende des Jahres schließlich ein weiteres Kapitel der fantastischen Baldur´s Gate-Reihe aufgeschlagen.



PERSPEKTIVENWECHSEL **Als erster Vertreter des Baldur´s Gate-Universums wird sich Neverwinter Nights einer 3D-Technologie bedienen.**

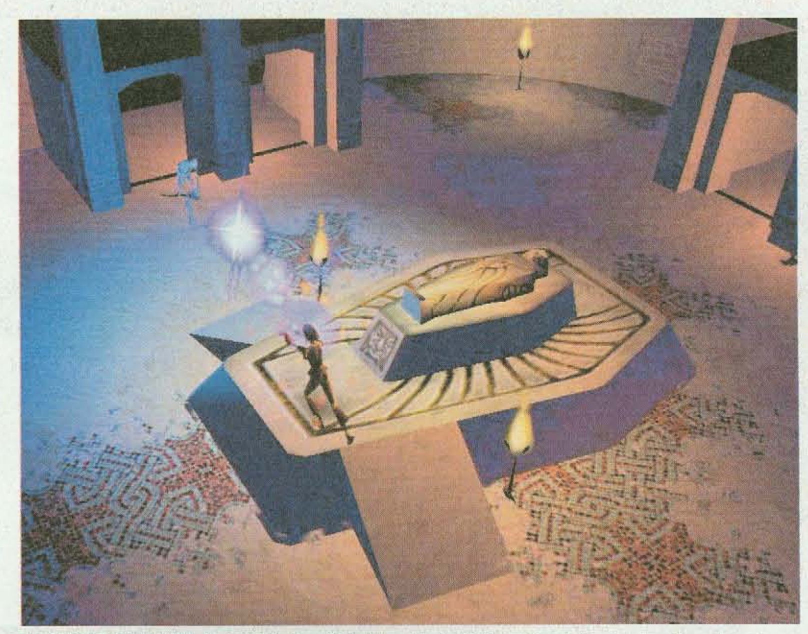
Im Vergleich zu *Baldur's Gate* hat sich in *Neverwinter Nights* einiges geändert. Am auffälligsten ist die Tatsache, dass Sie Ihre Charaktere nun nicht mehr als kleine Figuren auf großen flachen Karten aus der Vogelperspektive sehen und steuern. Stattdessen kommt erstmals eine 3D-Technologie zum Einsatz, die Bioware ursprünglich für das skurrile Action-Spektakel *MDK2* entwickelt hatte. Die Region im nördlichen Teil der sagenumwobenen Schwertküste, in der *Neverwinter Nights* spielt, erstrahlt so in einem neuen Glanz: Prachtvolle farbige Licht-, Transparenz- und Partikeleffekte gehören in Action-Shootern fast schon zum guten Ton – da ist eigentlich kaum einzusehen, warum ein derart episch angelegtes Rollenspielsystem wie das der Forgotten Realms auf solche optischen Dreingaben verzichten sollte. Auch beim Spielprinzip bleibt nur auf den ersten Blick alles beim Alten: Weiterhin orientiert man sich bei den Kämpfen und der Charaktergenerierung an den Regeln des altehrwürdigen Rollenspielsystems AD&D (Advanced Dungeons & Dragons), weiterhin bietet der Einzelspielermodus mit über 200 verschiedenen Zaubersprüchen und ebenso vielen Monstern Stoff für lange Winterabende: Durchschnittlich 60 bis 100 Stunden dürften Sie mit den neuen Abenteuern beschäftigt sein. Sieben verschiedene Rassen und elf Charakterklassen stehen Ihnen zur Erschaffung Ihres Helden zur Auswahl: Ob Sie sich für eine Karriere als Mensch, Halbelf, Zwerg oder Gnom entscheiden und dabei der Zauberei huldigen, als Kämpfer durch die Wälder ziehen oder als Barde eher den schönen Künsten zugeneigt sind, bleibt dabei allein Ihrem Geschmack überlassen.

Glaubt man allerdings dem Entwicklerteam, dann ist all das der reinste Kinderkram verglichen mit den Herausforderungen und Möglichkeiten, die der Mehrspielermodus bieten wird. Dieser stellt das eigent-

Wird Neverwinter Nights eine Art Quake 3 für Fantasy-Fans? Die Fixierung auf epische Multiplayer-Schlachten deutet darauf hin.

liche Herzstück von *Neverwinter Nights* dar und soll sich in puncto Spieltiefe, Komplexität und Langlebigkeit mit Online-Referenzen wie *Asheron's Call* oder *Everquest* messen können: Bis zu 64 Teilnehmer können kooperativ oder gegeneinander in den riesigen Welten antreten. Durch die Einbindung eines so genannten Dungeon Masters soll eine ähnliche Atmosphäre geschaffen werden wie in den ursprünglichen Pen-&-Paper-Rollenspielen. Dem Dungeon Master wird die Aufgabe zukommen, als „allwissender Moderator" den Teilnehmern nicht nur die Räumlichkeiten und Gegebenheiten zu beschreiben, sondern auch die Rolle sämtlicher Gegner, Monster und anderer Persönlichkeitenzu übernehmen. Darüber hinaus können Sie in *Neverwinter Nights* mit Hilfe des integrierten Editors umfangreiche eigene Karten entwerfen, diese anschließend mit Fallen, Widersachern und sogar einer komplett eigenen Geschichte versehen und dann bereitwilligen Heldentrupps im Internet anbieten. Der besondere Clou dieser Funktion: Nachdem Sie Ihre eigenen Landschaften erschaffen haben, können Sie sich auch mit anderen Weltenbauern zusammenschließen und Ihre Schauplätze durch Portale miteinander verbinden. Die Abenteurer, die sich dann durch die von Ihnen bereitgestellten Kulissen bewegen, können dann durch diese Dimensionstore in andere, fremde Bereiche vordringen. Kombiniert man dies noch mit den von Bioware schon jetzt in Aussicht gestellten Erweiterungssets und Ergänzungen, ergeben sich schier unzählige Möglichkeiten zur Erstellung ganzer Spieluniversen. Man darf also gespannt sein: Echten Rollenspiel-Fans dürften jedenfalls dieses Jahr mit den *Neverwinter Nights* und dem ebenfalls erscheinenden *Baldur's Gate 2* zwei echte Hits ins Haus stehen.

Andreas Sauerland



MAGISCHE MOMENTE Wenn sich Ihre Spielfigur in der hohen Kunst der Zauberei auskennt, kann sie in Kämpfen bis zu 200 verschiedene Sprüche gegen ihre Feinde einsetzen.



KAMPFBEREIT Bis zu 64 Spieler können sich im Internet heiße Schlachten liefern.

Qual der Charakter-Wahl

Möchten Sie sich als heldenhafter Barbar, stämmiger Zwerg oder grazile Kämpferin in´s Getümmel stürzen? Wir zeigen Ihnen die interessantesten Charaktere aus Neverwinter Nights.



Ogre
Ogres sind große, gierige Humanoide, die durch Raub, Mord und Totschlag an Nahrung und Geld kommen. Sie stellen eine tödliche Bedrohung für jeden Abenteurer dar, der sich außerhalb der schützenden Stadtmauern von Neverwinter bewegt.

Barbar
Der Wut der Barbaren sollte sich kein Abenteurer leichtfertig aussetzen. Die groben, muskelbepackten Krieger lösen Konflikte bevorzugt durch rohe Gewalt und sind in den seltensten Fällen zu Diskussionen bereit.

Sirene
Sirenen sind attraktive Wesen, die nur scheinbar Menschen ähneln. Der Gesang der Sirene ist gefürchtet: Helden, die sich zu sehr von den Damen betören lassen, verschwinden oft spurlos und werden nie wieder gesehen.

Zwerg
Was sagte man noch über kleine Männer? Mit Zwergen sollten Sie trotz ihrer geringen Körpergröße keinen Schabernack treiben; sie sind leicht aus der Ruhe zu bringen und stellen sich als Kämpfernaturen heraus.

Troll
Viele Kreaturen in Neverwinter meiden diese unheimlichen Monster, da ihnen in Kämpfen sehr schwer beizukommen ist: Ihre Fähigkeit zur Regeneration bewirkt, dass selbst schwere Wunden in kürzester Zeit heilen.

Assassin
Die Elite-Kämpferinnen sind die am vielfältigsten begabten Charaktere. Sie sind schnell, wendig, intelligent und können notfalls sogar mit zwei Waffen gleichzeitig umgehen. Ach ja – attraktiv sind sie auch noch.

Der Feind lauert überall

Der Raven-Titel sorgt mit atemberaubender Technik und wirklichkeitsnahen Szenen, für beinharte Action.

■ ENTWICKLER **Raven** ■ VERTRIEB **Activision** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Februar 2000** ■ SONSTIGES **Ultraharter Ego-Shooter mit spannender Hintergrundstory**

QUICKIE

Was verbirgt sich hinter dem Spielnamen?
Soldier of Fortune ist ein politisch rückständiges Schundheft für Alte Kameraden in den USA.

Zu viel Realität?
Die Körper der Gegner können an 26 verschiedenen Stellen verletzt werden. Im Original geschieht dies gar an solch illustren Schauplätzen wie dem Kosovo oder Irak.

Was ist anders an der deutschen Version?
In Deutschland stirbt sich's sauber: Kein Blut und keine drastischen Sterbeszenen sind zu sehen.

Während realistische Söldnersimulationen à la Hidden & Dangerous harte Action-Elemente mit Taktik verbinden, geht es in Ravens neuestem Titel nur um das Eine: Ballern, bis die Magnum qualmt. Ist der bereits jetzt arg umstrittene Ego-Shooter ein Fall für den Giftschrank des Bundesjugendschutzes?

Was Tom Clancys gleichnamiger Roman für Rainbow Six war, ist das gewiss nicht gerade langweilige Leben des hoch dekorierten US-Spezialagenten John Mullins für Soldier of Fortune. Der mittlerweile fast 60-jährige Kriegsveteran hat das Entwicklerteam tatkräftig beraten, damit im Spiel ein Höchstmaß an Wirklichkeitsnähe erzielt werden konnte. Sie schlüpfen in Mullins' Rolle und ballern sich durch 26 Abschnitte in zehn verschiedenen Missionen. Dabei stehen Ihnen zwölf Waffen zur Verfügung, die nach wirklichen Vorbildern gestaltet wurden, sodass Sie hier auf fantasievolle Wummen vom Schlage der berühmt-berüchtigten Railgun verzichten müssen. Während in der amerikanischen Version des Spiels Krisenherde auf dem Balkan oder im Nahen Osten als Schauplätze dienen, gibt es in der von Activision Deutschland vertriebenen Variante einzig fiktive Einsatzgebiete. Damit soll dafür Sorge getragen werden, dass ein gewisses Maß an Wirklichkeitsnähe nicht überschritten wird. Spektakuläre Elemente in *Soldier of Fortune* sind nämlich die detailreiche Darstellung der Figuren sowie ihr Verhalten im Kampf. Feindliche Terroristen gehen nicht nur in Deckung und machen bei einem aussichtslos erscheinenden Schlagabtausch die Biege, sondern sie sterben auch auf äußerst überzeugende Weise. Diese beeindruckende, jedoch moralisch nicht unbedenkliche Darstellung des Leidens verletzter Gegner wird durch ein revolutionäres Animationssystem ermöglicht. Eine Spielfigur beherrscht über 200 verschiedene Bewegungen und reagiert auf jede Verwundung so, wie auch ein wirklicher Mensch reagieren würde: Schießen Sie einem Terroristen in den rechten Arm, dann wird er seine Waffe fallen lassen und seine linke Hand auf die Wunde pressen. Obwohl Blut und Schmerzensschreie keine Bestandteile der deutschen Version werden sollen, wirkt das Geschehen immer noch recht drastisch, besonders im Vergleich mit der eher comicartigen Gewalt im Turnierspektakel *Quake 3 Arena*. Nur moralisch gefestigte Erwachsene mit Sinn für spannend inszenierte Metzelorgien sollten bald wachsam die Regale Ihres Spielehändlers nach *Soldier of Fortune* absuchen - oder vielleicht auch einen Blick unter den Ladentisch riskieren.

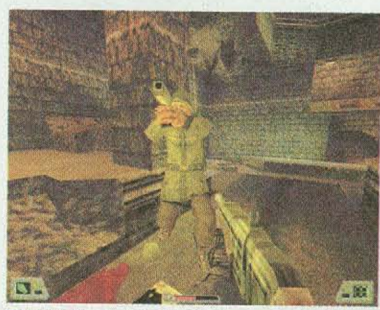
Peter Kusenberg



PROSIT NEUJAHR Sprengstoff liegt nicht nur in Kisten und Fässern, sondern auch feindliche Soldaten tragen das Zeug bei sich. Ein Treffer hat entsprechend tödliche Folgen.



MIDNIGHT EXPRESS Auch auf dem fahrenden Zug warten unzählige Terroristen auf den Spielhelden. Auf der höchsten der fünf Schwierigkeitsstufen geht's ordentlich zur Sache.



MIENENSPIEL Die *Quake-2*-Engine ermöglicht eine detaillierte Umwelt-Gestaltung.

Weiblich, ledig, jung, sucht ...

Weltneuheit von Maxis: In einer spaßigen Was-wäre-wenn-Simulation kämpfen Sie gegen die Tücken des Alltags.

■ ENTWICKLER **Maxis** ■ VERTRIEB **Electronic Arts** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Februar 2000** ■ SONSTIGES **Originellste Spielidee des anbrechenden Jahrtausends**

QUICKIE

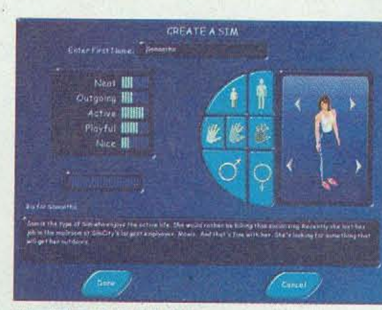
Das hat doch etwas mit SimCity zu tun, oder? Genau. Ebenso wie das altehrwürdige Aufbauspiel wurde auch *The Sims* von Maxis-Gründer Will Wright erdacht.
Ich kenn die Simpsons, aber was sind Sims? So nennt man gemeinhin die Bewohner von *SimCity*-Städten.
Und um was geht's in diesem Spiel? *The Sims* muss man sich wie ein riesiges Puppenhaus vorstellen, dessen Bewohner Sie beeinflussen können – eine Art *Truman Show* also.
Soll ich mir nicht lieber die „GZSZ"-CD kaufen? Sie hatten sich doch geschworen, nur noch richtig gute Spiele zu spielen, oder? Na also.

Angebrannter Gugelhupf, vor sich hin dörrende Mehr-Braun-als-Grün-Pflanzen, herumkeifende Lebensabschnittsgefährtinnen, im Aquarium an der Wasseroberfläche treibende Goldfische: Was sind schon belagerte *Age of Empires*-Burgen oder vierte Plätze in *Need For Speed* gegen die Tragödien, die sich tagtäglich bei den Sims abspielen?

Da wäre zum einen die Acht-Mann-WG mit von Geschirr überquellendem Spülbecken und Bergen schmutziger Wäsche; dann die schrecklich nette 0815-Familie mit zwei wohlgeratenen Sprösslingen, die auf dem Rasen herumtollen, während Mama auf dem Balkon häkelt und Daddy den Kombi wäscht; und schließlich ein karrieregeiler Junggeselle samt Putzfrau und Chauffeur, der in seinen 20-Zimmer-Bungalow gerade ein zweites Badezimmer einbauen lässt. Und was ist aus Ihrem Sim nach vielen, vielen, vielen Spielstunden geworden? Der Mix aus Aufbauspiel, Rollenspiel und Tamagotchi ist im Grunde eine Do-it-yourself-Seifenoper, also voll mit Intrigen, Affären, feierlichen Anlässen und privaten Störfällen. *The Sims* lässt Sie an den Höhen und Tiefen im Leben eines Singles teilhaben – besonderes Kennzeichen: jung, dynamisch und Anfang 20, also im heiratsfähigen Alter.



SPIELTRIEB Petra M. sitzt oft bis spät in der Nacht zockend vor der Kiste.



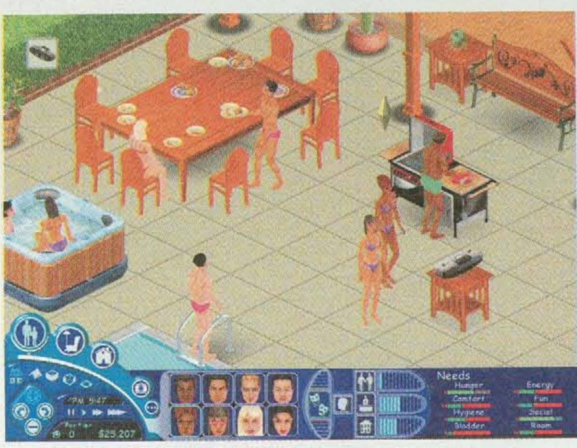
WIE SELBST GEMACHT Durch Charakterpunktevergabe erschafft man individuelle Sims.

■ **LOVE & MARRIAGE** Wer nicht aufpasst, der hat irgendwann einen ähnlichen Familien-Saustall beieinander wie die Bundys.

UNTER DACH & FACH Egal ob Blumenbeete, Kamin, Treppe oder Blumenbeete: Auch nachträglich kann das Haus noch verändert werden.

Ob Sie mit Frau oder Herrn Sim starten, bleibt Ihnen überlassen. Auch die Haut- und Haarfarbe sowie die Statur sind variabel. Wer den mitgelieferten Editor anwirft, darf die Spielfigur sogar mit dem eigenen Passbild versehen. Durch Verteilen von Punkten auf bestimmte Charaktereigenschaften wird die Figur zwangsläufig nörglerisch oder nett, faul oder hyperaktiv, seriös oder verspielt, schüchtern oder aufgeschlossen, schlampig oder ordentlich. Oder einfach furchtbar normal. Auch daraus ergibt sich, ob und wie schnell Ihr Charakter die Karriereleiter nach oben klettert und wie sich der Freundeskreis entwickelt. Zunächst braucht er/sie ein Dach über dem Kopf: Das enge Ein-Zimmer-Apartment muss mangels Kohle auch mit entsprechend spartanischen Möbeln eingerichtet werden. Wie in einem dieser trendigen 3D-Wohnungsdesigner ziehen Sie Wände ein, bekleben diese mit Tapeten, hängen Gardinen auf, legen die Teppichfarbe fest, verrücken Stühle und Tische, bauen eine Küche ein und setzen Türen und Fenster ein. Vom Billardtisch bis zur Waschmaschine lässt sich die Wohnung stetig ausbauen, verändern und verbessern. Wichtig: Große, helle,

Wer keine Lust hat, seinen Sim zum Kochen oder zum Frühjahrsputz zu nötigen, sollte sich eine Köchin und eine Putzfrau suchen; oder einfach heiraten.



WASSER MARSCH Bei flotten Rhythmen und leckeren Burgern schließt man schnell Freundschaften.

Ich will so werden wie...

In zehn Berufssparten kann sich ein Sim entwickeln. Wer die drei großen G's (Glück, Geschick & Geduld) mitbringt, macht aus seiner Figur zum Beispiel:



Rechtzeitig den Umgang mit Wasch- und Spülmaschine üben! Unverzichtbare Anschaffung: ein Hansemann zur Produktion von Klausi und Benny. Vielleicht klappt's ja auch mit dem Nachbarn. Blüht im reiferen Alter auf.



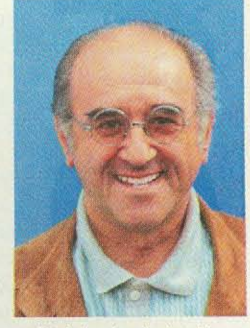
Sparen Sie auf einen BMW, überhäufen Sie schöne Frauen mit Präsenten und planen Sie ein etwas größeres Schlafzimmer ein.



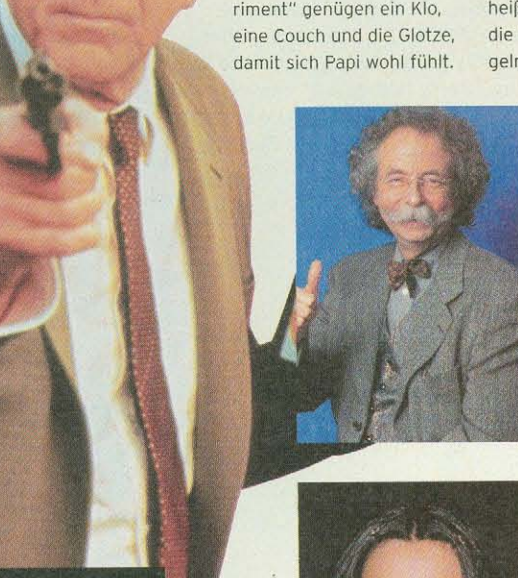
Der Arzt, dem die Kinder vertrauen: Nach laaangem Studium bekommt Ihr Mediziner vielleicht eine Stelle als Doktor angeboten.



Nach dem Motto „Keine Familie, sondern ein Experiment" genügen ein Klo, eine Couch und die Glotze, damit sich Papi wohl fühlt.



Weil Liebe durch den Magen geht, sind Gourmets heiß begehrt. Steigern Sie die Kochkünste durch regelmäßiges Training.



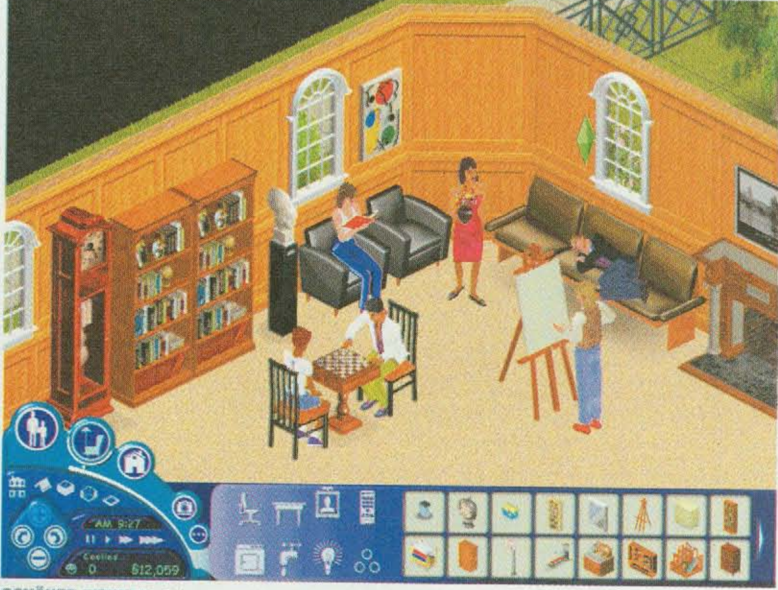
DIE NACKTE KANONE
Wer sich nicht dümmer anstellt als die Polizei erlaubt, kann es bis zum Präsident der örtlichen Gendarmerie bringen.

Wichtig: technisches Verständnis und Kreativität. Sobald Ihr Sim-Tüftler aus einer Lautsprecherbox eigenständig einen Hamsterkäfig bastelt, haben Sie's geschafft. Sims mit McGywer-Qualitäten können sogar den Nobelpreis gewinnen.

Mit Fitnessgeräten allein werden Sie unserer Sim-Verona nicht geholfen haben können. Größter Posten im allmonatlichen Budget: Kleidung. Als TV-Star kommt sie in der Sim-Welt groß raus. Das hilft dann auch bei den Finanzen.



BEI HEMPEL UNTERM SOFA Wer sich nicht zum Aufräumen überwindet, legt den Grundstein für müllhaldenähnliche Verhältnisse.



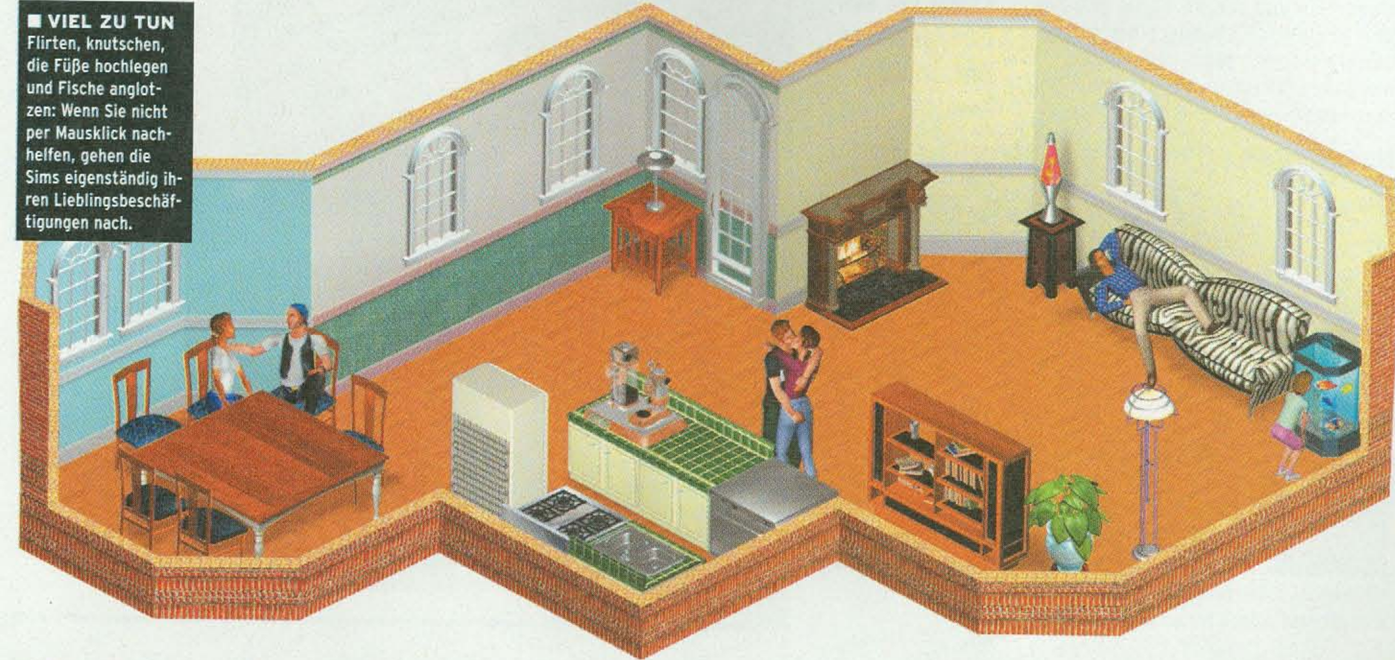
SCHÖNER WOHNEN Stilgerechte Möbel, Tapeten und Teppiche erhöhen den Wohnwert. Was man letztendlich unter stilecht versteht, ist freilich eine ganz andere Frage.

Sims leben! Und der Spieler kümmert sich um die Details.

interessant geschnittene Räume mit vielen Fenstern sorgen für bessere Laune als quadratische, dunkle Wohnhöhlen.

Ist Ihr Sim erst mal eingezogen, wird's spannend. Acht Anzeigen am unteren Bildschirmrand dürfen Sie ab jetzt nie aus den Augen lassen: Hunger, Energie, Entspannung, Soziales, Blasendruck, Wohnung, Hygiene und Spaß. Solange diese „Grundbedürfnisse" im grünen Bereich liegen, ist die Person glücklich und zufrieden. Herrscht Alarmstufe Rot, heißt es reagieren: Knurrt beispielsweise der Magen, wird gekocht, der Kühlschrank geplündert oder Pizza geordert. Ist jemand müde, klicken Sie das Bett oder das Sofa an. Braucht der Sim einen neuen Job, lässt man ihn in die Zeitung schauen. Langeweile wird mit dem Griff zur Fernbedienung oder zum Queue bekämpft, schlechte Wohnungswerte verbessert man mit neuen Möbeln oder An- und Umbauten.

Direkt steuern dürfen Sie jeweils nur die Bewohner Ihres eigenen Haushalts. Hält Sie die Betreuung eines einzigen Sims schon mächtig auf Trab, wird es noch schwieriger, sobald sich Mitbewohner, Freunde und Bekannte in Reichweite befinden. Jetzt könnten Sie ein bestimmtes Reizthema anschneiden, Beleidigungen, Komplimente und Schläge austeilen, jemanden umarmen, erschrecken, kitzeln oder Witze reißen – nur einige Möglichkeiten von vielen. Soll der Single auf Dauer nicht einsam bleiben, ist Geduld und Fingerspitzengefühl angesagt: Wenn Ihr Jüngling die schöne Sim-Nachbarin zur Party einlädt und nach einigen Bierchen „handgreiflich" wird, endet dies höchstwahrscheinlich mit einer deftigen Watschen. Erst nach vielen Geschenken, gepflegten Dialogen, dem einen oder anderen Gläschen Sekt und daraus resultierenden hohen Sympathie-Werten hat die Anbaggerei eventuell Erfolg. Sobald die Eheringe ausgetauscht wurden oder gar der Klapperstorch zugeschlagen hat, wollen gleichzeitig auch Ehefrau/-mann und eventuell Kinder koordiniert werden. Dadurch steigt der Schwierigkeitsgrad an, denn mehr Personen im Haushalt bedeuten automatisch: Mehr Platzbedarf, mehr Bedürfnisse und mehr zwischenmenschliche Probleme. Neben dem Streit ums Fernsehprogramm sorgt vor allem das liebe Geld für jede Menge Sprengstoff in den Gesprächen am Wohnzimmertisch – inklusive fliegenden Tellern und wüsten Beschimpfungen. Denn bei *The Sims* gibt's nicht umsonst – selbst Kleidungswechsel und Nahrungsaufnah-



■ VIEL ZU TUN Flirten, knutschen, die Füße hochlegen und Fische anglotzen: Wenn Sie nicht per Mausklick nachhelfen, gehen die Sims eigenständig ihren Lieblingsbeschäftigungen nach.



REDSELIG Symbole deuten an, worum's in den automatisch ablaufenden Dialogen geht. Hier: Autos und Kunst. Der genaue Wortlaut zählt allerdings zur Privatsphäre der kleinen, simulierten Lebewesen.

Dem Entwicklerteam ist daran gelegen, dass der Experimentierfreude des Spielers keine Grenzen gesetzt sind.

me per nächtlicher Kühlschrank-Attacke werden gesondert in Rechnung gestellt, ganz zu schweigen vom fahrbaren Untersatz oder feudalen Gemälden. Wenn's im privaten Umfeld stimmt, bleibt der berufliche Aufstieg nicht aus: Wer sich reinhängt, bringt es bis zum Polizeichef, Astronaut, Chefarzt oder Bürgermeister. Zehn Berufswege können beschritten werden; in der Abteilung „Entertainment" startet man als Kellner, wird schließlich als Schauspieler entdeckt und avanciert irgendwann zum Superstar. Bei jeder „Beförderung" klingelt es in der Kasse. Zufällige Ereignisse bringen Dramatik pur ins Sims-Dasein: Wenn Ihrem Chirurg ein Kunstfehler unterläuft oder dem Politiker ein Skandal untergejubelt wird, droht der Abstieg – unbezahlte Rechnungen und Besuche vom Gerichtsvollzieher eingeschlossen.

Läuft es hingegen nach Plan, kommt man nicht darum herum, das Häuschen zu erweitern. Erst ein feudales mehrstöckiges 34-Zimmer-Appartment stellt die Grenze des Machbaren dar. Durch die gezielte Auswahl von Einrichtungsgegenständen (es gibt mehrere Hundert) steuern Sie zudem die persönliche Entwicklung der Sims, denn je mehr Talente und Fähigkeiten, desto besser die Aussichten auf beruflichen und privaten Erfolg. Charisma, Logik, Kreativität, Technik, Physis und die Kochkünste (!) beeinflussen den Werdegang Ihres Schützlings. Ein PC schärft etwa das technische Verständnis, ein Heimtrainer steigert Fitnesswerte, ein Zeitungsabo lässt ihn bei vielen Themen mitreden und macht ihn zum gern gesehenen Partygast. Überhaupt sind Grillfeten ein willkommener Anlass, um das persönliche Wohlbefinden der Bewohner zu steigern. Bei der Gelegenheit lassen sich vielleicht auch kleine Fehden der Kategorie „Knallerbsenstrauch lässt Maschendrahtzaun rosten" beilegen. Bis zu zehn computergesteuerte Haushalte siedeln sich in der Nachbarschaft an – und wenn Sie einer davon interessiert, überlassen Sie Ihre Familie einfach dem Programm und kümmern sich ab sofort um Ihre neue.

Sie merken schon: Dem Entwicklerteam ist daran gelegen, dass Ihrer Fantasie und Ihrer Experimentierfreude keine Grenzen gesetzt sind. Wie in den meisten Maxis-Spielen gibt es kein richtiges Spielziel: Sie experimentieren mit den Schützlingen so lange, wie Sie Lust dazu haben. Damit Sie auch noch nach Monaten Freude an Ihren Sims haben, wird Maxis auf der offiziellen Website (www.thesims.com) weitere Einrichtungsgegenstände und Objekte zum Download anbieten. Zudem werden Editoren bereitgestellt, mit denen Sie eigene Kleidungsstücke und Gesichter entwerfen dürfen.

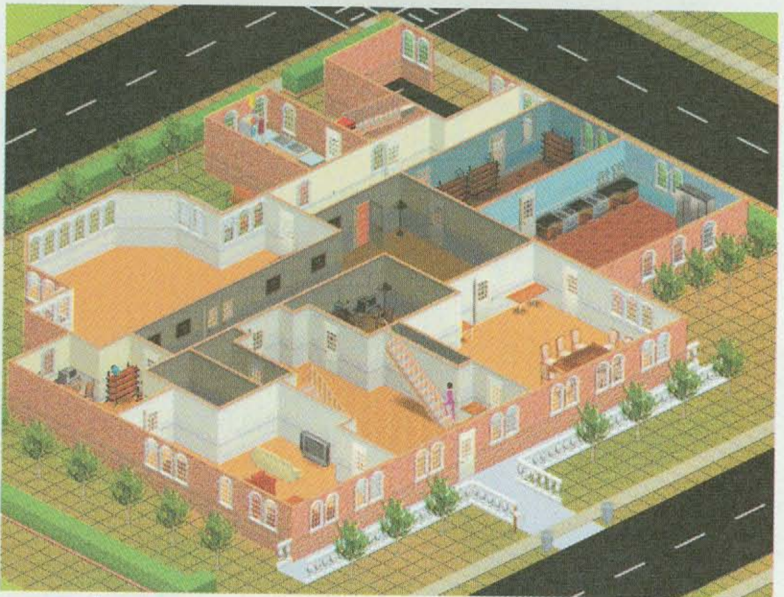
Petra Maueröder



AUF DER CD-ROM!
Die PC-Games-Videoreportage: So spielt sich The Sims!



FÜR DICH! Kleine Geschenke erhalten die Freundschaft und stellen nach einem Streit den Hausfrieden wieder her.



AUS DEM HÄUSCHEN Zwischen dem „Wohnklo mit Kochnische" und diesem Palast liegen viele Dutzend Spielstunden. Ein 34-Zimmer-Appartment (!) stellt das Ende der Fahnenstange dar.

Kreuzzug ins Glück

Die Might-&-Magic-Serie wächst und gedeiht: Der neueste Spross ist ein 3D-Rollenspiel der Marke light.

■ ENTWICKLER **3DO** ■ VERTRIEB **Infogrames** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Februar 2000** ■ SONSTIGES **Actionreicher Ableger der Might-&-Magic-Serie**

QUICKIE

Ist das ein echtes Rollenspiel?
Ist es, wenngleich nicht so komplex wie die *Ultima-Serie*.

Es sieht aber aus wie *Tomb Raider*!
Na und? Es gibt trotzdem Zaubersprüche, Erfahrungswerte, verschiedene Fähigkeiten und magische Waffen.

Akzeptiert. Ist der Held eine hübsche Frau?
Nein. Ritter Drake erinnert an eine Mischung aus Duke Nukem und Ash aus *Armee der Finsternis*.

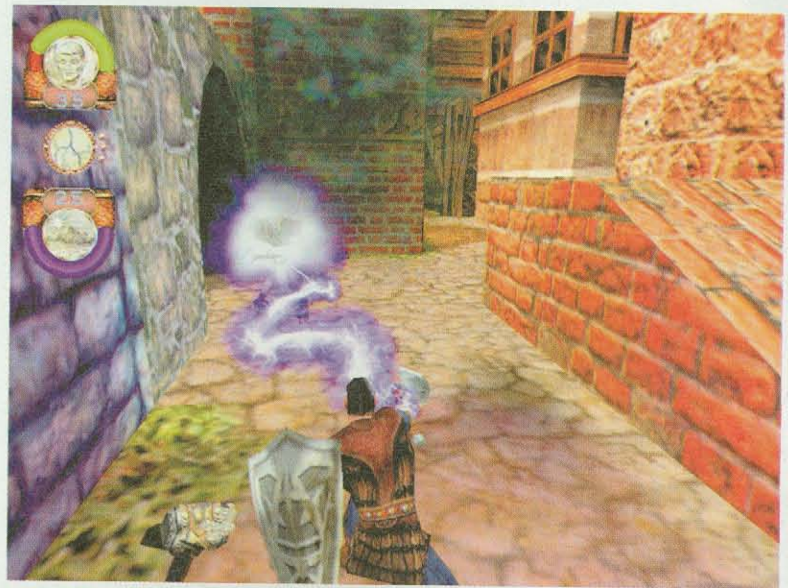
Muss ich die *Might & Magic*-Serie kennen?
Nein, denn *Crusaders* spielt auf einem anderen Kontinent und setzt kein Vorwissen voraus.

Auf einem fernen Kontinent der *Might & Magic*-Welt gibt es mächtig Stress: Der böse Necros und seine Armee der Finsternis knechten die Einwohner und nur Held Drake kann ihn stoppen. 3DOs Rollenspiel zielt mit schicker 3D-Grafik auf die *Ultima: Ascension*-Zielgruppe.

Sieben Teile von *Might & Magic* und drei von *Heroes of Might & Magic* reichen 3DO noch lange nicht. Die jüngste Kreation heißt *Crusaders of Might & Magic* und erscheint im feschen 3D-Gewand - eine Reminiszenz an die populären Action-Adventures mit Lara Croft in der Hauptrolle. *Crusaders* ist dennoch ein waschechtes Rollenspiel, das zwar nicht den Umfang eines *Ultima: Ascension* besitzt, aber mit vielen magischen Gegenständen, Zaubersprüchen, vielen Missionen und Monstern lockt. Der Schwerpunkt liegt auf den Gefechten mit Skeletten, Orks und bösen Zauberern, die Drake mit Schwert, Axt oder Magie beseitigt - ein flotter Spruch kommentiert das Geschehen passend. Mit den anderen Personen im Spiel entstehen keine richtigen Dialoge; per Tastendruck erzählen sie ein wenig über das Geschehen im Land, doch Fragen kann Drake nicht stellen. Egal, er ist eher der wortkarge, grantige Held mit dem grimmigen Lächeln, das Frauenherzen erobert und Monster das Blut in den Adern gerinnen lässt. Trotz der 3D-Landschaften, in denen Sie sich frei bewegen dürfen, verläuft *Crusaders* relativ linear, da Sie an den Ablauf der Missionen gebunden sind. Diese erhalten Sie durch die Gespräche mit den Charakteren, die etwas spärlich verstreut die Fluren und Auen bevölkern. Richtig lebendig wirkt die Welt nicht, da keine Vöglein zwitschern, keine Tierchen krabbeln und auch sonst wenig passiert. Wenigstens sind die Landschaften abwechslungsreich gestaltet. Grüne Ebenen, eisige Berge, bewohnbare Baumkronen und einige besonders exotische Abschnitte erwarten Sie.

Der größte Anreiz sind neben den Scharmützeln die magischen Waffen, die Sie kaufen oder finden können, sowie neue Zaubersprüche und Kampfbewegungen, die Drake mit jeder neuen Erfahrungsstufe erhält. Das Sortiment ist umfangreich und befriedigt auch gehobene Rollenspieleransprüche. Da 3DO die aus den anderen Spielen der Serie bekannten außerirdischen Artefakte für *Crusaders* übernommen hat, stoßen Sie sogar auf so nützliche Dinge wie einen Anti-Gravitations-Antrieb, der das Reisen erleichtert. Die bereits in den USA veröffentlichte Version des Spiels hatte noch einige Probleme mit verschiedenen Grafikkarten; bis zur Veröffentlichung der deutschen Fassung im Februar sollte dieses Manko aber behoben sein.

Florian Stangl

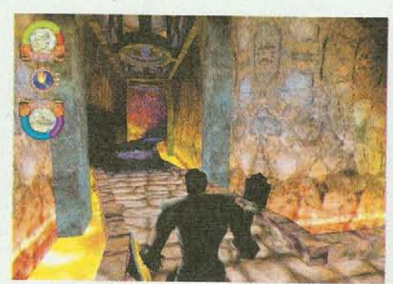


BLITZ UND DONNER Drakes farbenfrohe Zaubersprüche sind nicht nur optisch eindrucksvoll, sondern heizen den Schergen des bösen Necros auch mächtig ein.



DRUNTER UND DRÜBER Die Landschaften und Verliese sind abwechslungsreich gestaltet, wirken aber deutlich lebloser als beispielsweise in Ultima: Ascension.

Der Schwerpunkt liegt auf den Gefechten mit Skeletten, Orks und bösen Zauberern, die Drake mit Schwert, Axt oder Magie beseitigt.



KNOCHENSPLITTER Die Gegner sind wenig intelligent, aber zahlenmäßig überlegen.

Auf in die sechste Dimension

Nach dem Einstieg in die GT-Klasse wagt EA den Angriff auf die Krone des Automobilsports, die Formel 1.

■ ENTWICKLER **Image Space Inc.** ■ VERTRIEB **Electronic Arts** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **März 2000** ■ SONSTIGES **Von den Entwicklern von Sports Car GT**

QUICKIE

Gibt es Funkverkehr mit der Box?
Die Box informiert den Spieler ständig über den Zustand des Fahrzeugs und das Renngeschehen, der Spieler selbst kann nur über einige vorbelegte Tasten der Box Anweisungen geben.

Was war die größte Schwierigkeit?
Das Projekt geheim zu halten. Electronic Arts und Image Space haben sich vertraglich zur absoluten Verschwiegenheit verpflichtet.

Die neue Lizenzierungspolitik der FIA beschert uns gerade einen wahren Boom an Formel-1-Simulationen: Exklusivlizenzen werden nicht mehr vergeben. Umso schwieriger ist es für ein Softwarehaus, sich von den Mitbewerbern zu unterscheiden. Electronic Arts versucht, dies mit grafischen Mitteln zu schaffen.

James Hawkins ist ein erfahrener Mann. Etliche Jahre bei MicroProse haben bei ihm das Gespür für gute Spiele geschult. Durch die Zusammenarbeit mit Geoff Crammond, dem Entwickler von *Grand Prix 1* bis *3*, wurde er Fachmann für Rennsimulationen und fühlte sich für seinen Job bald überqualifiziert. „Es gibt nur wenige Developer, die ihre Arbeit so gut machen, wie ein gewisser Geoff Crammond. Bei MicroProse kann man daher immer nur die Nummer Zwei bleiben." Also verließ Hawkins das Grand-Prix-3-Team und begab sich zu Image Space Incorporated, den Programmieren von *Sports Car GT*. Image Space hatte gerade einen Auftrag von Electronic Arts bekommen, für EA Sports eine Formel-1-Simulation zu erstellen und

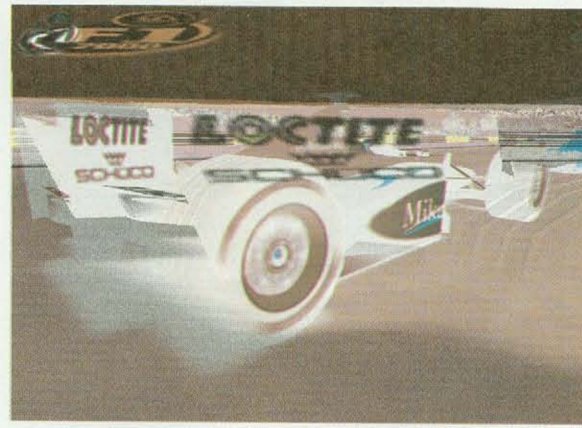


war auf der Suche nach geeigneten Fachleuten. „Was wir in den letzten Monaten auf die Beine gestellt haben, ist unglaublich. Unser Programmierteam ist ein so großartiger Haufen hoch begabter Jungs, dass EA uns sogar verboten hat, Einzelheiten über sie preiszugeben." Auch Informationen über das Spiel selbst wurden bis vor kurzer Zeit streng unter Verschluss gehalten.

Formel 1 2000 wird das erste Spiel sein, das alle Teams, Fahrer und Strecken der Rennsaison 2000 beinhaltet. Damit taucht das Team Jaguar ebenso auf wie der BMW-Motor und die US-Grand-Prix-Strecke in Indianapolis. James Hawkins: „Wir haben mit allen Teams und allen Streckenbetreibern sehr eng zusammengearbeitet. Sogar mit den Ingenieuren und Mechanikern haben wir lange Gespräche geführt. Das hat zwar deren Arbeitsabläufe gestört, dafür haben wir aber das bestmögliche Material für unser Spiel." Zentimetergenau nachgebildete Rennstrecken gehören längst zum Standard, auch halbwegs realistische Gebäude sind bereits in vielen Rennsimulationen zu finden. Wirklich neu ist aber der Motorsound, der von jedem der elf Wagentypen einzeln aufgenommen wurde. Anstatt eine einzige Aufnahme zu machen und diese für jeden Wagen, jede Drehzahl und jede Geschwindigkeit zu verändern, wurden die Motorengeräusche sämtlicher Fahrzeuge in allen erdenklichen Rennsituationen aufgenommen. Damit sich dieser Aufwand auch lohnt, wird *Formel 1 2000* ein völlig neuen Soundsystem enthalten, das jedes Geräusch in einen dreidimensionalen Raum projiziert. Auf diese Weise soll der Spieler akustisch genau ausmachen können, von wo und mit welcher Geschwindigkeit sich ein Gegner nähert. Welche Hardware dazu benötigt wird, wollte Hawkins noch nicht mitteilen.

Auch in anderen Bereichen ist Image Space sehr um Realismus bemüht. Jedes Fahrzeug besteht aus über 1.000 Polygonen und verfügt über ein vollständig animiertes Cockpit mit funktionstüchtigen LED-Lampen. Jeder Fahrer trägt einen Overall mit seinen eigenen Sponsoren, auch die individuellen Helme wurden in das Spiel übertragen. Unterhalb der Visiere wird sogar (bei entsprechender Kamera-Einstellung) das Gesicht des jeweiligen Fahrers erkennbar sein.

Das wichtigste an einer Rennsimulation ist natürlich die Fahrphysik. Nach Angaben von Hawkins wird *Formel 1 2000* nach *Grand Prix Legends* das zweite Spiel sein, das „eine 6D-Physik" verwendet. Natürlich findet auch in *Formel 1 2000* das Geschehen in einem dreidimensionalen Raum statt, aber anstatt nur über eine mehrfach gebogene Fläche zu fahren, werden die Fahrzeuge auch „abheben" können. Dies war ein besonderer Wunsch von Electronic Arts, um damit noch mehr Realismus zu erhalten. Nicht unbedingt für den Fahrer – dessen Fahrt wäre nach einem Abflug ohnehin beendet – sondern für die Computergegner. Da die Rennwagen sich in alle drei Achsen bewegen und dre-

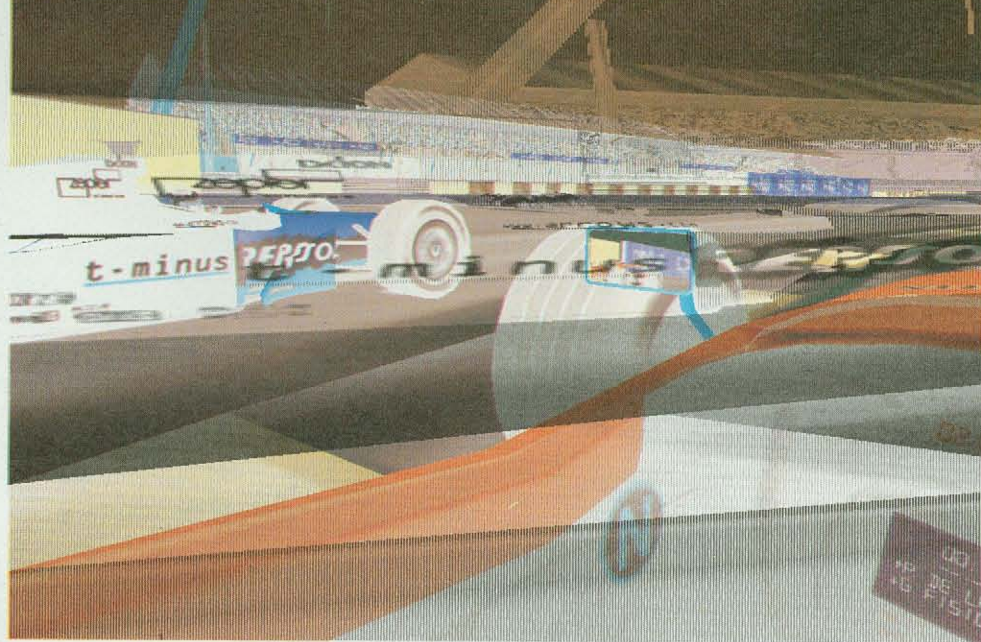


KEINE RUNDE SACHE Trotz der 1.000 Polygone je Fahrzeug sind die Reifen nicht rund. Mit nur 16 Flächen wird die Rundung beschrieben.

Formel 1 2000 wird das erste Spiel sein, das alle Teams, Fahrer und Strecken der Rennsaison 2000 enthält.



■ ROHSTOFF-RECYCLING Die Grafiken basieren auf dem gleichen Datenmaterial wie die im eigentlichen Spiel verwendeten Rennwagen.



HALLO FANS Die flexible Kamerasteuerung erlaubt auch während der Fahrt einen Blick auf die voll besetzten Zuschauerränge. Das Cockpit bleibt dabei voll funktionstüchtig, auch die Instrumente der Gegner sind stets einsehbar.



STIEFKIND Die Fahrzeugmodelle sind noch nicht fertig, wie dieses Heck demonstriert.



DETAILARBEIT Die Bäume und die Zuschauer werden animiert. In ungünstigen Situationen kann der Fahrer sogar vom Blitzlicht eines Fotografen geblendet werden.

hen können, sind „atemberaubend aussehende Unfälle" möglich. Laut James Hawkins ist es genau dies, wovon sich Electronic Arts eine Weiterentwicklung des Genres verspricht.

Diese Idee wurde von den Programmierern weiterentwickelt, sodass die Fahrer von ihren Unfällen Verletzungen davontragen können und für einen bestimmten Zeitraum ausfallen. Auch eine individuelle Aggressivität der Fahrer wurde ansatzweise realisiert. Beide Features wurden allerdings wieder entfernt, da einerseits die FIA-Lizenz eine Verletzung der Fahrer untersagt und andererseits ein Spieler nur ungern durch Fremdverschulden aus einem Rennen ausscheidet. Immerhin wurde die Fahrphysik beibehalten, die mit großem Aufwand aus vertraulichem Datenmaterial gewonnen wurde. Die elf Teams und ihre Stammfahrer wurden wochenlang interviewt, um auch wirklich das exakte Fahrverhalten der 22 Wagen simulieren zu können. Die Folge sind Rennergebnisse, die der Wirklichkeit entnommen worden sein könnten: Vorne streiten sich McLaren und Ferrari um den Sieg, hinten bangen Minardi und Jaguar um das Erreichen der Ziellinie.

Die Gespräche mit den Teams haben zwar deren Arbeit gestört, dafür haben wir aber das bestmögliche Material für unser Spiel.

Auf die Frage, ob man in einem McLaren größere Chancen auf einen Sieg hätte, antwortete James Hawkins: „Obwohl die Software diverse Charakteristika für wirklich jedes Fahrzeug erlauben würde, haben wir uns dazu entschlossen, für das Spielerfahrzeug keine unterschiedlichen Daten zu verwenden. Wenn wir dies getan hätten, hätte jeder Spieler in einem Ferrari oder McLaren einen deutlichen Vorteil gegenüber Arrows- oder Minardifahrern. Anstatt die Spieler dafür zu bestrafen, dass sie ein schwächeres Fahrzeug auswählen, wollen wir sie dazu ermutigen, alle Wagen auszuprobieren und die unterschiedlichen Formen, Cockpits und Texturen zu bewundern." Ob dieses ungewöhnliche Konzept aufgeht, wird sich schon sehr bald zeigen. Denn obwohl Electronic Arts und Image Space bislang kaum eine Information über *Formel 1 2000* veröffentlicht haben, soll das Spiel pünktlich zum Beginn der Saison 2000 überall erhältlich sein.

Harald Wagner

Wahre Newcomer

Image Space Incorporated ist im Bereich der Unterhaltungssoftware bislang kaum in Erscheinung getreten.



SPORTS CAR GT Das erste ernst zu nehmende Spiel der Firma ist gerade einmal sechs Monate alt und war überraschend erfolgreich.

Als Image Space Incorporated 1994 gegründet wurde, planten die Firmenbesitzer noch eine Karriere als Spieldesigner. Mit dem Action-Rennspiel *Zone Raiders* konnte man 1995 zwar einen Achtungserfolg verbuchen, schnell wurde aber bewusst, dass nicht nur die Spieleindustrie begabte Grafiker benötigt. So entwickelte man im Auftrag von General Motors ein Grafiktool für das Animationsprogramm Animator Pro, für Grafikkartenhersteller wurden Demoprogramme und Logos erstellt. Gemeinsam mit Arena, Inc. schuf man das System *Youtopia*, das mittels Bewegungsmeldern auch bewegungsbehinderten Personen das Spielen ermöglicht. *Youtopia* wird in Kliniken für die medizinische Rehabilitation und in Fitnesscentern als Trainingsgerät eingesetzt. Erst 1999 wandte sich Image Space wieder den PC-Spielen zu und entwickelte für Electronic Arts die Rennsimulation *Sports Car GT*.



BESCHRÄNKTE SICHT Die Cockpitperspektive wird vom Lenkrad dominiert. In den Spiegeln zeigt sich jedes winzige Detail, die Arme des Fahrers wurden aber vergessen.

Zeichen aus der Vorzeit

Epic Games entführt Sie mit seinem neuen Action-Adventure in die faszinierende Mythenwelt der Wikinger.

■ ENTWICKLER **Humanhead/Epic Games** ■ VERTRIEB **Take Two** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **2. Quartal 2000** ■ SONSTIGES **Benutzt die rennomierte Unreal-Engine**

QUICKIE

Wer waren die Wikinger?
Die Wikinger waren ein kriegerisches Volk, das in erster Linie im heutigen skandinavischen Raum beheimatet war und dessen Blütezeit vom 8. Jahrhundert vor Christus bis ins Jahr 1066 reichte.

Was sind Runen?
Runen sind die in Stein oder Holz geritzten Schriftzeichen der alten Germanen, die mit dem Aufkommen der christlich-mittelalterlichen Kultur der lateinischen Schrift wichen.

Was wissen Sie über Wikinger? Waren das nicht diese muskelbepackten Typen mit der Vorliebe für alberne Kopfbedeckungen? Nicht ganz - ein Entwicklerteam aus dem Hause Epic Games möchte Sie diesen Sommer mit einem Vertreter des mächtigen Volkes bekannt machen und schickt Sie auf die Reise in eine Welt voller Mythen, Monster und Männlichkeitsrituale.

Die Welt der Wikinger ist eine Welt voller Klischees. Ob es sich bei dem kriegerischen Völkchen tatsächlich um einen Haufen wilder Kerle handelte, die sich permanent prügelten oder ob unsere Vorstellung einfach durch zu viele schlechte Hollywoodschinken geprägt wurde, ist letztlich egal: Für ein 3D-Action-Adventure lässt sich wohl kaum eine bessere Kulisse denken als die Welt nordischer Sagen und Mythen. Eine kleine Entwicklertruppe namens Hammerhead, ursprünglich zum Team von Raven Software gehörte und jetzt bei Epic Games beheimatet ist, hat sich dieser Thematik angenommen. In *Rune* übernehmen Sie die Rolle von Ragnar, einem jungen Wikinger, der sich zu einem echten Krieger ausbilden lassen will, um endlich als gleichberechtigter Stammesangehöriger Seite an Seite mit seinem Vater das eigene Volk zu beschützen. Schon alleine die exotischen Schauplätze machen Rune zu einem ungewöhnlichen Spiel: Anstatt sich durch die ewiggleichen Science-Fiction- oder Fantasy-Szenarien zu kämpfen, betreten Sie mit Ragnar eine fremdartige Welt, in der Ihnen Wesen aus uralten germanischen Legenden das Leben schwer machen. Auf Ihrem Weg werden Sie riesige unterirdische Höhlen erforschen, in dichten Wäldern den Eingang zum Reich der sagenhaften Zwergenwesen suchen und durch die Berge der so genannten Dark Vikings reisen. Diese mysteriösen Herren stellen sich schon nach kurzer Zeit als die wahren Bösewichte des Spiels heraus, da sie an einem teuflischen Plan arbeiten, der Ihr Volk ins Jenseits befördern soll. Da sich in jenen Tagen Probleme noch nicht mit den heutzutage im Action-Bereich gängigen Raketenwerfern und Laserpistolen lösen ließen, greifen Sie in *Rune* auf etwas bodenständigeres Handwerkszeug zurück: Schwerter, Äxte, Messer und Keulen bilden das Waffenarsenal, mit dem Sie sich allerdings nur im Nahkampf gegen Ihre zahlreichen Feinde wehren können.

In besonders brenzligen Situationen können Sie sich allerdings auch etwas unkonventionellerer Methoden bedienen: Kommt Ihnen beispielsweise in einer Taverne ein anderer Wikinger



LICHT INS DUNKEL Was Ragnar wohl in dieser düsteren Behausung erwartet? Beachten Sie hier auch die unglaublich detaillierte Darstellung der Wikingerrüstung Ihres Helden.



FEINDKONTAKT Eine Horde wilder Kobolde greift Ihren Helden an. Bis auf einige wenige Ausnahmen werden Sie alle Kämpfe aus nächster Nähe bestreiten müssen, da Sie theoretisch über keinerlei Fernkampfwaffen verfügen.



HAUSPUTZ Die Inneneinrichtung solcher Behausungen läßt sich komplett „zerlegen".



WINTERMÄRCHEN In dieser Geisterstadt wird Ragnar von einem Schneemonster angegriffen. Die Szene erinnert atmosphärisch an bekannte Spiele wie Heretic 2.

krumm, können Sie theoretisch einfach einen Teil der Inneneinrichtung zerlegen und Ihr Gegenüber mit einem geworfenen Stuhlbein zum Schweigen bringen. Auch herumliegende Flaschen, Fackeln oder alte Knochen, die Sie auf Ihrem Streifzug durch die Wälder gefunden haben, eignen sich hervorragend dazu, allzu penetrante Gegner in die Flucht zu schlagen. Den Hauptteil Ihrer Kämpfe werden Sie allerdings aus nächster Nähe bestreiten müssen. Die Entwickler versprechen eine ähnlich einfache Lösung wie in Kampfspielen à la *Virtua Fighter*: Durch die Kombination einiger Grundschläge entstehen immer neue Angriffs- und Verteidigungstechniken - auf diese Weise lassen sich komplexe Kampfmanöver ausführen, ohne dass man sich gleich hunderte verschiedener Tastaturkommandos auf einmal merken muss.

In spielerischer Hinsicht kann man bei *Rune* schon jetzt viele originelle Ansätze erkennen - aber auch grafisch wird einiges geboten: Durch die Zusammenarbeit mit Epic Games können die Entwickler die *Unreal*-Technologie einsetzen. Die leistungsfähige Engine findet erstmals in einem Action-Adventure Verwendung, das nicht aus der Ich-Perspektive gespielt wird. Stattdessen folgt die Kamera Ihrem Wikinger-Helden von hinten. Ob dieses Prinzip auch im Mehrspielermodus funktionieren wird, an dem die Entwickler momentan noch tüfteln, bleibt abzuwarten - man darf jedenfalls gespannt sein, bis *Rune* wie geplant im Sommer dieses Jahres erscheint.

Andreas Sauerland



GOBLINANGRIFF Anhand der Beleuchtung und der Texturen lässt sich schon erkennen, dass Rune ein grafischer Leckerbissen wird. Treibende Kraft ist auch hier die Unreal-Engine.

Capture the Moebius

Command & Conquer ist nicht mehr nur mit Echtzeitstrategie gleichzusetzen. Westwood arbeitet an einem 3D-Actionspiel.

■ ENTWICKLER **Westwood** ■ VERTRIEB **Electronic Arts** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **3. Quartal 2000** ■ SONSTIGES **Offizielles Spiel des „C&C-Universums"**

QUICKIE

Wird man gegen Kane kämpfen können?
Nein. Kane ist zwar der Feind, aber mit dem Tod des gegnerischen Heerführers wäre die *C&C*-Story am Ende. Er wird also wie gewohnt in letzter Minute entkommen.

Wer bin ich?
Kommando-Cyborg Jack Shepherd, der nicht nur Fußsoldat ist, sondern auch Orcas fliegen und Luftkissen-RakWerfer fahren darf.

Es war einmal eine Zeit, in der sich Actionspieler mit Rennen, Hüpfen und vor allem mit Schießen zufrieden gaben. Der Trend wandelt sich – und das sogar in den USA, eigentlich dem Mutterland der geistlosen Schießorgien.

Da lässt sich ein Spieldesigner natürlich nicht zweimal bitten. Brett Sperry und Louis Castle, die Gründer der Westwood Studios, entwarfen zusammen die Idee eines 3D-Actionspiels. „Das *Command & Conquer*-Universum ist vielen Spielern so sehr ans Herz gewachsen, dass sie auch einmal persönlich eingreifen wollen. Genau diese Möglichkeit eröffnen wir ihnen mit *Renegade*." Noch in diesem Jahr wird *Command & Conquer: Renegade* erstmals die Möglichkeit bieten, eine der Figuren aus der *C&C*-Welt direkt zu steuern. Als Kommando-Cyborg Jack Shepherd, der Sohn eines GDI-Generals, wird man über die tiberiumverseuchten Schlachtfelder ziehen und in Einzelkämpfermanier die Bruderschaft von NOD bekämpfen.

In den 15 geplanten Missionen wird man zahllose Freiheiten haben, das vorgegebene Ziel zu erreichen. Ob er nun alles niedermäht, was in die Reichweite der Waffen kommt, oder ob er ein vorsichtigeres Vorgehen bevorzugt, bleibt dem Spieler überlassen. Obwohl ein Actionspiel sein wird, steuert man die Spielfigur wie in einem 3D-Adventure. Westwood kündigte an, dass man die zahlreichen Vehikel der GDI selbst fahren oder fliegen darf. Wie auch die Hintergrundgeschichte (der Wissenschaftler Moebius ist ebenso anzutreffen wie General Solomon) besteht der Fuhrpark aus Elementen aller drei *C&C*-Versionen. Orca-Hubschrauber, Luftkissen-RakWerfer und Disruptor-Kettenpanzer sind nur einige der bislang realisierten Fahrzeuge.



FAUSTFEUERWAFFE Um die Faust von NOD einzunehmen, darf man sich nicht nur auf seine MG verlassen. Der Kommando-Cyborg ist mit Sprengstoff bestens gerüstet.

Renegade verspricht interessante Mehrspieler-Optionen. Laut Castle wird der „Mehrspielermodus auf ein Mit- und Gegeneinander ausgerichtet sein". Die Spielarten entsprechen den Modi anderer Spiele – Capture the Flag, King of the Hill, Deathmatch –, allerdings werden sie eine neue Ausrichtung bekommen. Aus Capture the Flag wird beispielsweise Capture the Moebius. Interessanterweise legt Westwood bei *Renegade* hohen Wert auf eine ausgefeilte Künstliche Intelligenz. Im Gegensatz zu den Echtzeitstrategiespielen, in denen allein die Masse der Gegner für den Schwierigkeitsgrad sorgte, soll der Spieler nun erstmals auf wenige, dafür ausgesprochen intelligente Gegner treffen. „Die KI ist sehr smart. Sie beobachtet den Spieler bei jeder seiner Handlungen und reagiert entsprechend. Das größte Problem war, die Einheiten der Einstiegsmissionen nachträglich zu verdummen." Auch für die 3D-Technik beschreitet Westwood ungewohntes Terrain. Anstatt die vorhandene *Lands of Lore*-Engine ein weiteres Mal zu verbessern, verlangte Castle eine Neuentwicklung. „Wir begriffen sehr früh, dass wir eine flexible Engine benötigen. Einerseits wollen wir die *C&C*-Gebäude von außen darstellen können und andererseits auch Einsätze im Inneren der Bauwerke ermöglichen. Wir wollten die Möglichkeit haben, beide Prinzipien nahtlos zu kombinieren." Wann die Entwicklung von *Command & Conquer: Renegade* abgeschlossen sein wird, steht noch in den Sternen. Wie üblich gibt Westwood keine verbindlichen Termine bekannt, lediglich das Jahr 2000 gilt derzeit als sicher.

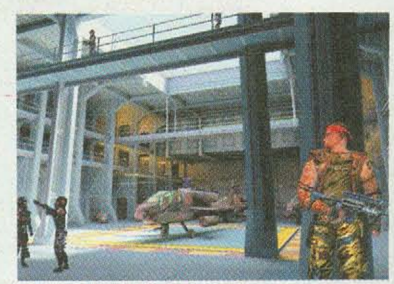
Harald Wagner



FRIEDE DURCH MACHT Major Jack Shepherd lebt seine höchstpersönliche Interpretation von Kanes militantem Wahlspruch aus.



SCHEINWELT Viele Elemente der Außenaufnahmen sind im Grafikprogramm entstanden.



ZWECKARCHITEKTUR Der Helikopter-Hangar ist eine Neuschöpfung in der C&C-Welt.

Täglich ein neues Abenteuer

Ein Kölner Softwarehaus arbeitet an einer ungewöhnlichen Kombination aus klassischem Adventure und Rollenspiel.

■ ENTWICKLER **Westka Entertainment** ■ VERTRIEB **Ubi Soft** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **1. Quartal 2000** ■ SONSTIGES **Zufällig erzeugte Hintergrundgeschichte**

QUICKIE

Warum sind die Bildschirmfotos so schön? Weil es sich um gemalte Grafiken handelt. Lediglich die Spielfiguren und einige Gegenstände werden vom Programm über diese Bilder gelegt.

Sind Adventures nicht ausgesterben? Westka versucht, durch den Rollenspielaspekt und dem variablen Ablauf der Geschichte die Wiederspielbarkeit zu verbessern.

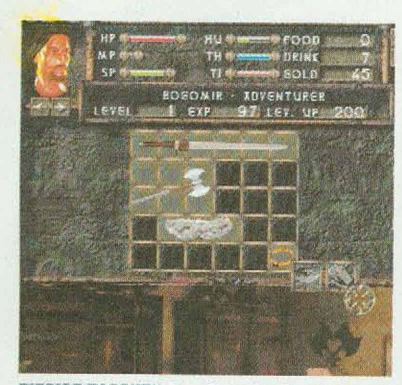
Die Tugenden der klassischen PC-Spielegenres wieder zu erwecken und gleichzeitig den Staub der Geschichte zu vermeiden, ist kein leichtes Unterfangen. Gerade im Adventure- und Rollenspielbereich ändert die Spielergemeinde ständig ihren Geschmack.

Verpixelte Spielfiguren auf starren Hintergründen waren lange Zeit der Standard der Adventurespiele. Erst mit der Verbreitung von 3D-Karten wuchsen die Ansprüche der Spieler an die Technik ihrer Abenteuer. Mittlerweile hat es sich aber herumgesprochen, dass 3D-Spiele zwar besser aussehen, aber oftmals weniger Übersicht bieten und spielerisch auch nicht unbedingt überlegen sind. Und so kann man dem Erstlingswerk von Westka durchaus mit Freude entgegenblicken: Eine ausgewachsene Stadt sowie ein tiefer Wald stellen die Schauplätze eines hinterhältigen Diebstahls dar, mit dem der Schwarze Lord Hahl Ganon seine Machtgelüste verfolgt.

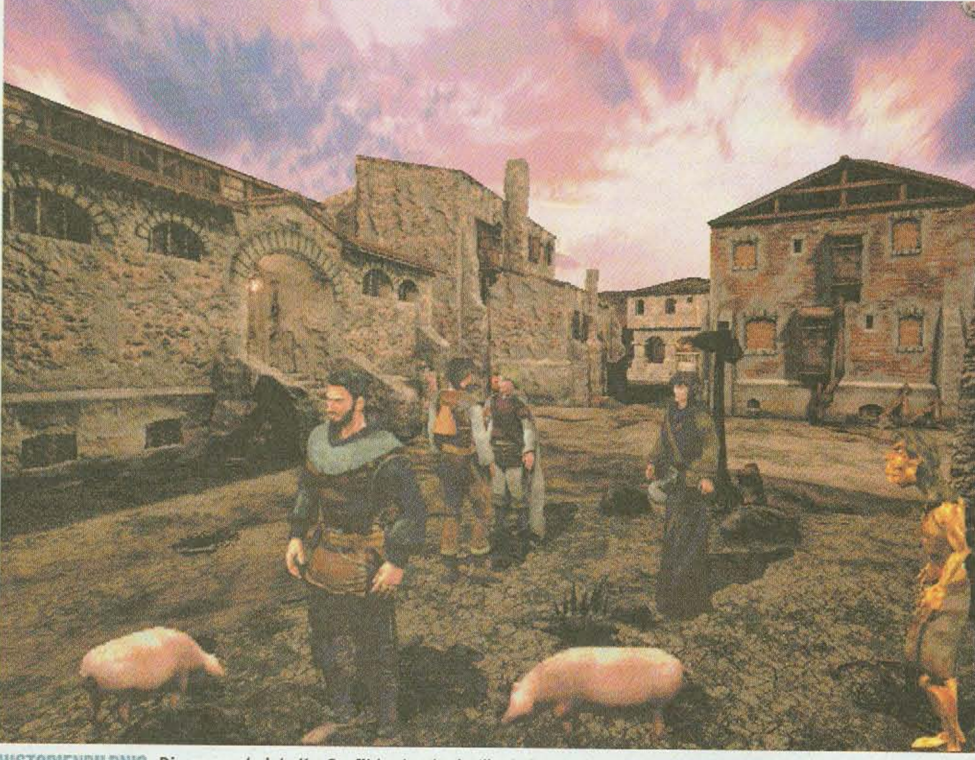
Mit vielen hundert vorberechneten Standbildern wird die Landschaft dargestellt, die Spielobjekte sind – perspektivisch korrekt und kaum als Fremdkörper erkennbar – darüber gelegt. Ein Klick auf einen solchen Gegenstand beziehungsweise eine Spielfigur öffnet ein kleines Menü mit den Aktions-Möglichkeiten. Ein Mausklick auf den Boden lässt die aktive Figur zu diesem Punkt laufen oder den Bildschirm verlassen, woraufhin das nächste Hintergrundbild geladen wird. Durch das Lösen von Rätseln, durch Kämpfe mit allerlei Fantasy-Geschöpfen und durch Unterhaltungen mit der Stadtbevölkerung soll der Spieler Hahl Ganon auf die Schliche kommen und seinem Treiben ein Ende setzen. Die Handlungen funktio-



■ **BEWEGUNGSUNSCHÄRFE** Sobald sich eine Spielfigur bewegt, wird sie in verminderter Qualität dargestellt. Dieser Effekt fällt zwar auf, stört aber nicht den Spielverlauf.



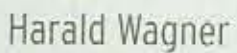
RIESIGE TASCHEN Das Inventar fasst riesige Schwerter und Ausrüstungsgegenstände.



HISTORIENBILDNIS Die neu entwickelte Grafiktechnologie lässt durch den Einsatz von Schatten und geglätteten Kanten nicht erkennen, ob ein unbewegtes Objekt nachträglich auf die Hintergrundgrafik gelegt wurde.

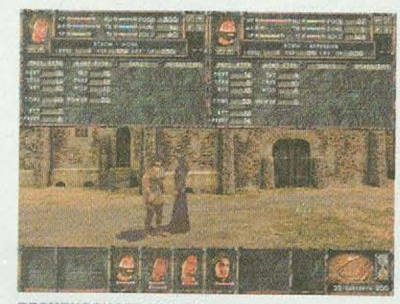
nieren im klassischen Adventurestil, die „Verwaltung" der eigenen Spielfigur wurde dem Rollenspielgenre entliehen. So hat man schwankende Gesundheitspunkte, ausbaufähige Begabungen und etliche Attribute mehr. Einer der wesentlichen Unterschiede zu klassischen Adventure- und Rollenspielen besteht darin, dass man nicht nur für einen Helden verantwortlich ist, sondern bis zu vier Mönche, Diebe oder Kämpfer völlig unabhängig voneinander steuert. Auf Wunsch können die Teammitglieder auch in einzelnen Gruppen organisiert werden.

Abhängig von den Taten des Spielers, vom Zufall und etlichen anderen Faktoren wird *Arcatera* den Fortgang der Geschichte noch während des Spiels berechnen. Da sich auch die Einstellung jedes einzelnen Stadtbewohners zu den vier Gruppenmitgliedern abhängig von dessen jeweiligem Verhalten verändert, wird sich *Arcatera* bei jedem Neubeginn anders präsentieren. Die Schlüsselobjekte können an anderer Stelle liegen, die Hinweise darauf ebenso. Dank zahlreicher Lösungswege wird das Adventure dennoch stets lösbar sein – und sollte der Spieler einmal überhaupt keine Ahnung mehr haben, wie es weiter geht, kann er sich an den Druiden wenden. Dieser hat die Rolle eines Spielleiters und versorgt den Spieler (natürlich gegen einen angemessenen Obolus) mit wertvollen Hinweisen auf das sinnvolle weitere Vorgehen. Ob Westka mit diesem viel versprechenden Konzept Erfolg hat, wird sich schon in wenigen Monaten herausstellen. Noch im Frühjahr des Jahres 2000 soll das Genre der klassischen Adventures seine Auferstehung feiern.



Harald Wagner

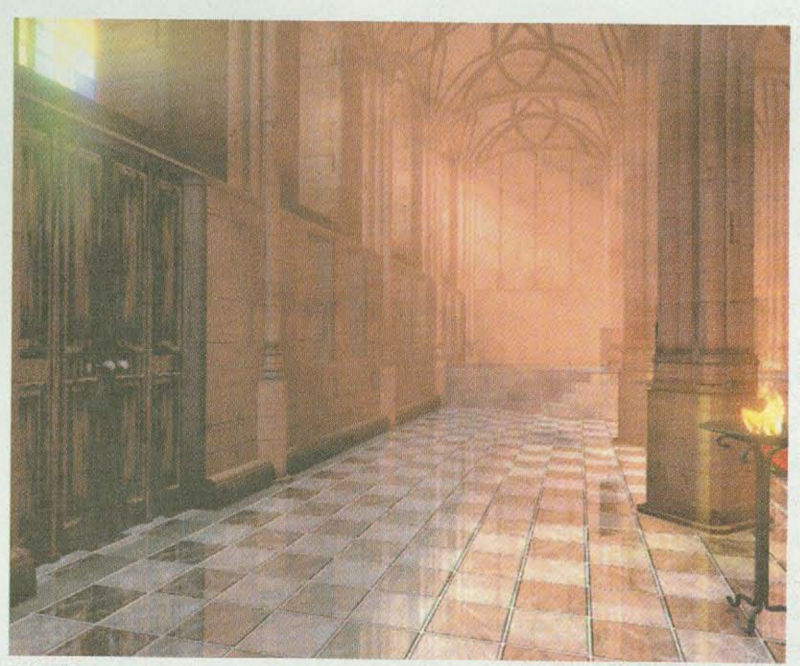
Sollte der Spieler einmal überhaupt keine Ahnung mehr haben, wie es weitergeht, kann er sich an den Spielleiter wenden.



RECHENSCHAFT Wie für Rollenspiele üblich, geizt auch Arcatera nicht mit Zahlenwerten.



HANDGEMALT Trotz der Detailfülle und der „lebendig" wirkenden Texturen basieren die Landschaftselemente nicht auf Fotografien.



ES WERDE LICHT Nur wenige Orte in Arcatera sind so hell wie dieser Palastsaal. Die vorberechneten Lichteffekte werden von den Spielfiguren glaubwürdig gebrochen.

Hier li(e)gen Sie richtig

Sind Sie schon gespannt auf Anstoss 3? Kein Problem: PC Games hat die neueste Beta-Version für Sie probegespielt.

■ ENTWICKLER **Ascaron** ■ VERTRIEB **Infogrames** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **10. Februar 2000** ■ SONSTIGES **Nachfolger zu Deutschlands beliebtestem Fußballmanager**



QUICKIE

Wer zum Henker ist Stefan Apfelberg?
So heißt Bayern-Star Effenberg in Anstoss 3.
Wieso das denn?
Weil nur Electronic Arts „echte" Bundesliga-Spielernamen verwenden darf. Also muss Ascaron die Namen verballhornen.
Und jetzt?
... starten Sie den Editor und stellen das einfach richtig. Oder Sie hören sich im Internet um, wer Ihnen bereits geänderte Datenbanken zur Verfügung stellt.

■ FUSSBALL-MANAGER? Die 3D-Szenen erreichen fast schon FIFA-Qualität.

Die Umfragen zeigen es: Je näher die Veröffentlichung rückt, desto mehr PC-Spieler freuen sich auf Anstoss 3. Mittlerweile rangiert der Fußballmanager gleich nach Diablo 2 und Black & White auf Platz 3 der Spiele, denen die PC-Games-Leser am meisten entgegenfiebern. Und innerhalb des Genres interessiert Ascaron eigentlich nur eine Platzierung: die Nummer 1.

Wenn Sie sich ab 10. Februar 2000 durch die ersten *Anstoß 3*-Bildschirme klicken, werden Sie sich als *Anstoß 2*-Kenner vielleicht verwundert die Augen reiben: „Da hat sich ja kaum was verändert!" Stimmt – allerdings nur oberflächlich betrachtet. Aufstellung, Taktik, Training – viele Menüs ähneln den *Anstoss 2*-Pendants wie ein Ei dem anderen; sogar die bekannten Symbole für Kopfball- und Zweikampfstärke, Torriecher etc. wurden beibehalten. Grund: Teil 3 setzt auf der Technologie von *Anstoss 2 Gold* auf (als Vollversion auf *PC Games* 01/2000). Was sich allerdings hinter den Kulissen getan hat, ist schier unglaublich: Sogar mannschaftsinterne Extratouren der Sorte „Ich will aber im Trainingslager nicht im gleichen Zimmer schlafen wie der Lizarazu!!" werden berücksichtigt – stecken Sie die beiden Streithähne allerdings doch in den selben Raum, drohen übelste Reibereien. Die Infos zu jedem Kicker umfassen jeweils vier Bildschirmseiten und klären unter anderem darüber auf, ob er verheiratet ist, raucht, Übergewicht mit sich herumschleppt, bei welchen Vereinen er bereits gedient hat oder ob er bei den Fans unten durch ist. Alles selbstverständlich mit Auswirkungen auf die spielerischen Qualitäten des Sportlers.

Was in unserer Beta-Version noch nicht enthalten war, sind die 3D-Spielszenen inklusive der Kommentierung durch Kult-Reporter Günther Koch. Bislang funktioniert nur der vielfach geforderte Textmodus, vielen noch bekannt aus *Anstoss 1*. Wenn Super-Chancen, Ecken, Freistöße, Lattenkracher und Elfmeter hochdramatisch in Textform beschrieben werden, dann ist das fast so spannend wie die Einblendung der entsprechenden 3D-Szenen. Letztere haben wir uns direkt bei Ascaron angesehen. Erster Eindruck: Für Fußballmanager bricht damit eine neue

■ GRAFISCHER LECKERBISSEN
Offen bleibt aber noch, ob Ascaron die 3D-Spielszenen auch wirklich abwechslungsreich genug gestalten kann

Ära an, denn die Szenen erreichen nahezu *FIFA*-Qualität.

Ascaron hat den Fans gut zugehört: Auf vielfachen Wunsch wurden - unter anderem - Österreich, die Schweiz und die Türkei als Bonusländer integriert. Trainingserfolge lassen sich endlich viel besser nachvollziehen, weil Sie anhand von Balken genau die Auswirkungen verfolgen können. Dank des längst überfälligen Jahresterminkalenders dürfen Sie nun für Monate im voraus Termine für Freundschaftsspiele, Turniere, Vereinsfeste und Trainingslageraufenthalte planen. Falls Sie zu jenen 40 Prozent gehören, die sich statt der selbsterklärenden Menüleiste lieber ein schmuckes Managerbüro gewünscht hatten, dann genügt ab sofort ein kurzer Abstecher ins Optionsmenü: Schon dürfen Sie auf Schubladen, Wandkalender, Ordner und Kleiderhaken klicken, um in bestimmte Abteilungen zu wechseln. In den Halbzeitpausen sorgen wortgewaltige Ansprachen („Macht sie fertig!!“) und Einzelgespräche mit einzelnen Kickern für eventuelle Leistungssteigerungen. Wer sich nur die Highlights einer Partie anschauen möchte und trotzdem Schwachstellen analysieren will, der wirft einen Blick in die Statistiken. Und die deklassieren erneut alles, was es in diesem Bereich gibt. Mehr als 200 verschiedene Auswertungen – rund 70 mehr als vorher – wurden integriert. Auf einen Klick wissen Sie dann zum Beispiel, wer wie oft zu null gespielt hat.

Etliche durchgespielte Saisons lassen die Vermutung zu: Einen komplexeren und vielschichtigeren Fußballmanager werden Sie im Jahr 2000 nicht kaufen können. Aber: Wird es Ascaron gelingen, die Spielszenen so spannend und abwechslungsreich zu gestalten, dass man sie nicht schon nach wenigen Spielstunden deaktiviert? Kommen auch Ein- und Umsteiger mit der geballten Vielfalt an Möglichkeiten zurecht? Macht der Simultan-Netzwerkmodus für bis zu vier Spieler genauso viel Spaß wie ein Gruppenspiel an einem PC? Diesen und allen anderen offenen Fragen gehen wir im Testbericht in der kommenden Ausgabe nach.

Einen komplexeren und vielschichtigeren Fußballmanager werden Sie im Jahr 2000 nicht kaufen können.

Petra Maueröder

NUR FÜR FANS Das Vereinsgelände wird in diesem Bildschirm SimCity-mäßig ausgebaut.



WIE IM RADIO Der Textmodus beschreibt die wichtigsten Momente einer Begegnung.



WIE ES EUCH GEFÄLLT Wie in Anstoss 2 verschieben Sie die Positionen der Spieler per Maus direkt auf dem Spielfeld.

■ **GIGANTOMANIE** Die riesige Raumstation schwebt majestätisch über dem Eisring des Planeten. Die immense Größe des Freelancer-Universums ist beeindruckend.

Wie Phönix aus der Asche

Groß, größer, Freelancer – mit seinem neuesten Weltraumepos kehrt Chris Roberts zu seinen Wurzeln zurück.

■ ENTWICKLER **Microsoft** ■ VERTRIEB **Microsoft** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Mai 2001** ■ SONSTIGES **Episches Projekt vom Meister der Weltraumsimulationen**

QUICKIE

Gibt es auch Videoclips in *Freelancer*?
Oh Gott, nein! Chris Roberts hat aus dem miesen *Wing Commander*-Film gelernt und setzt nun auf 3D-Charaktere.

Wird es einen Mehrspielermodus geben?
Ja, doch wird er getrennt vom Solo-Spiel verkauft.

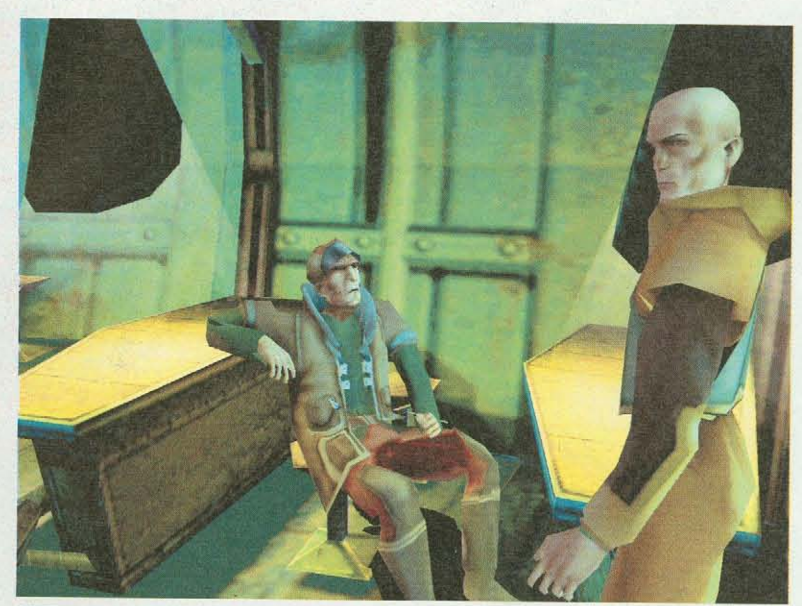
Wo ist der Unterschied zu *Wing Commander*?
Freelancer ist viel, viel größer und kettet Sie nicht an einen festen Missionsablauf. Es erinnert eher an eine Mischung aus *Privateer 2* und *Ultima Online*.



EISENFRESSER Der Detailgrad ist enorm: Dieses riesige Raumschiff baut an einem Asteroiden Erz ab, wobei jeder kleine Felsbrocken genau zu sehen ist, wenn Sie nahe genug heranfliegen.

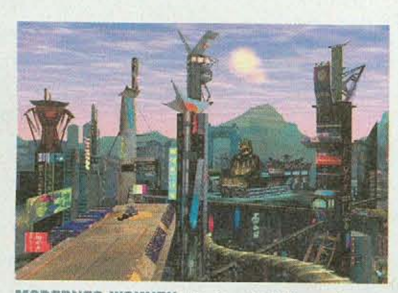
Wenn Chris Roberts etwas anpackt, dann wird es groß: Entweder ein großer Reinfall wie sein *Wing Commander*-Film oder etwas so Großartiges wie seine vier *Wing Commander*-Spiele. Mit *Freelancer* will er alles übertreffen - sich selbst und seine Konkurrenten.

Zurück zu den Wurzeln! Chris Roberts landete mit seinem ersten Kinofilm einen bösen Flop und widmet sich wieder dem, was er am besten kann: Spiele entwickeln. Seine Titel gehören zu den beliebtesten, angefangen von *Strike Commander* bis hin zu *Wing Commander 4*. Für sein neuestes Projekt *Freelancer* will sich der Top-Designer viel Zeit lassen; insgesamt vier Jahre soll es dauern, wobei es nicht verwundern würde, wenn noch ein paar Monate mehr ins Land zögen. *Freelancer* dürfte so ziemlich alles übertreffen, was es an Weltraumsimulationen und Onlinespielen derzeit



GUTE UNTERHALTUNG Alle Gesprächspartner in den Raumhäfen sind 3D-Objekte. Im Mehrspielermodus suchen sich die Spieler ein Alter Ego aus, das ihrem Charakter entspricht.

Am faszinierendsten ist die immense Größe der Spielwelt, die noch dazu lebendig werden soll.



MODERNES WOHNEN In den dreidimensionalen Raumhäfen erhalten Sie neue Aufträge.

gibt. Dafür sorgt alleine schon die Zweiteilung des Produkts, denn *Freelancer* erscheint sowohl in einer Einzelspieler-Version als auch in einer speziellen Mehrspieler-Fassung. Das Prinzip klingt vertraut: Sie übernehmen die Rolle eines Piloten, der mit seinem Raumschiff verschiedene Aufträge erfüllen kann. Titel wie *Elite*, *Privateer* oder *Wing Commander* sind die offensichtlichen Vorbilder, doch Chris Roberts gibt sich damit bei weitem nicht zufrieden.

Am faszinierendsten ist die immense Größe der Spielwelt, die noch dazu lebendig werden soll. Neben Ihnen tummeln sich Hunderte anderer Piloten in den Weiten des Weltraums, tauschen Händler Waren, bauen Minenbesitzer Erze ab oder gieren Piraten nach wertvoller Fracht. Welchen Weg Sie einschlagen, bleibt dabei Ihnen überlassen. Sie starten als Frischling mit einem bescheidenen Raumschiff, das – auf hiesige Verkehrsmittel übertragen – in etwa einem Opel Astra entspricht. Es ist nicht schön und eher langsam, bringt Sie aber zuverlässig von A nach B. Damit versuchen Sie, das Konto durch Handel aufzubessern, um dann nach und nach bessere Waffen, Schiffe und dergleichen zu erstehen. Wer will, darf sich als Söldner verdingen, als Pirat Unruhe stiften oder als friedlicher Händler sein Glück versuchen.

In der Einzelspieler-Version von *Freelancer* werden alle andere Figuren vom Rechner gesteuert. In den Kneipen und Läden der vielen Raumhäfen treffen Sie Charaktere, mit denen Sie sprechen und Geschäfte abwickeln können. Dort erfahren Sie den neuesten Klatsch aus der Gerüchteküche, der nicht nur der reinen Unterhaltung dient. Manchmal hören Sie unter der Hand von einem Wassernotstand auf einem Wüstenplaneten, was nach einem guten Geschäft für kurzentschlossene Händler riecht. Gelegentlich handelt es sich dabei aber um bewusste Falschmeldungen, um Konkurrenten in die Irre zu führen. Das ist die Idee hinter *Freelancer*: Das Spieluniversum soll so lebendig und echt wie möglich wirken. Neben den eigenständig agierenden Charakteren erstaunt vor allem die Vielfalt und die teils gigantische Größe der Raumschiffe. Gravierend unterschiedliche Planeten, Dutzende von Handelsgütern, etliche Waffensysteme und viele Nebenhandlungen erinnern mehr an ein Rollenspiel wie *Ultima* im Weltraum als an den guten, alten *Wing Commander*.

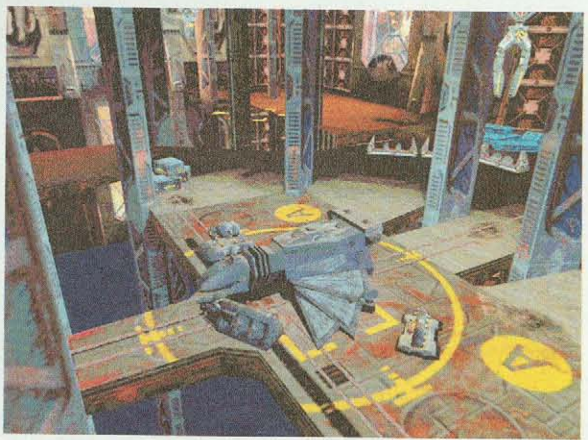
Gekämpft wird natürlich auch, jedoch anders, als Sie es gewohnt sind. Nur Maus und Tastatur werden benötigt, den Rest erledigt das Raumschiff von selbst. Wollen Sie einen Gegner verfolgen, klicken Sie auf die entsprechende Schalttafel im Cockpit und das Schiff düst los, während Sie mit der Maus das Zielkreuz steuern und den Kontrahenten beschießen. Wird es zu heiß, fliegt Ihr Schiff auf Knopfdruck Ausweichmanöver und Sie studieren die Karte, um einen Fluchtweg zu finden. Der Spieler darf zusätzlich Feineinstellungen an Geschwindigkeit und Kurs vornehmen, doch soll das Programm durch ausgefeiltes Design dafür sorgen, dass die Gefechte eher an spannende Kinofilme als an das hinlänglich bekannte Katz-und-Maus-Spiel anderer Simulationen erinnern. Der Clou an der Sache: Sie können einzelne Komponenten des Schiffs austauschen, um zum Beispiel kompliziertere Manöver fliegen zu lassen. Diese dürfen Sie mit anderen Spielern tauschen oder an sie verkaufen.

Im Internet dreht *Freelancer* richtig auf. Dann werden die computergesteuerten Charaktere durch Hunderte von Menschen ersetzt, die kräftig miteinander agieren. Verschiedene Machtblöcke locken als Auftraggeber, gut befestigte Basen dürfen übernommen und Handelsmonopole errichtet werden. Die übergeordnete Hintergrundgeschichte mit verfeindeten Völkern kann benutzt werden, um sich dem Militär anzuschließen, darf aber auch ignoriert werden. Neben *Black & White* von Peter Molyneux ist *Freelancer* das derzeit revolutionärste Spiel, das uns bekannt ist. Leider müssen Sie noch mindestens bis zum Frühjahr 2001 warten, bis *Freelancer* endlich erhältlich ist.

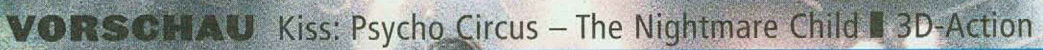
Florian Stangl



JOYSTICK ADE Mit der Maus und den bunten Schaltflächen dirigieren Sie das Schiff und bedienen die einzelnen Waffensysteme.



IHR GANZER STOLZ Dieses schmucke Schiff führt Sie sicher durch das Universum. Später können Sie sich noch größere Flitzer leisten.



■ **HEISSER ALS DIE HÖLLE** So feurig wie eine Live-Show von Kiss soll auch das Spiel Psycho Circus werden.

Denn zum Küssen sind sie da

Kiss: Psycho Circus soll sich nicht nur für Fans der Rockband eignen. Wir haben rausgefunden, warum das so ist.

■ ENTWICKLER **Third Law** ■ VERTRIEB **Take 2** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Mai 2000** ■ SONSTIGES **Das Spiel zur heißesten Band der Welt – noch Fragen?**

QUICKIE

Ist Gene Simmons' lange Zunge eine Waffe? Sie meinen, um die Gegner abzulecken? Nein, aber dafür kann er Feuer spucken.

Ist Laufen mit Plateausohlen nicht schwierig? Reine Übungssache. Im Spiel kann man damit sogar meterweit springen.

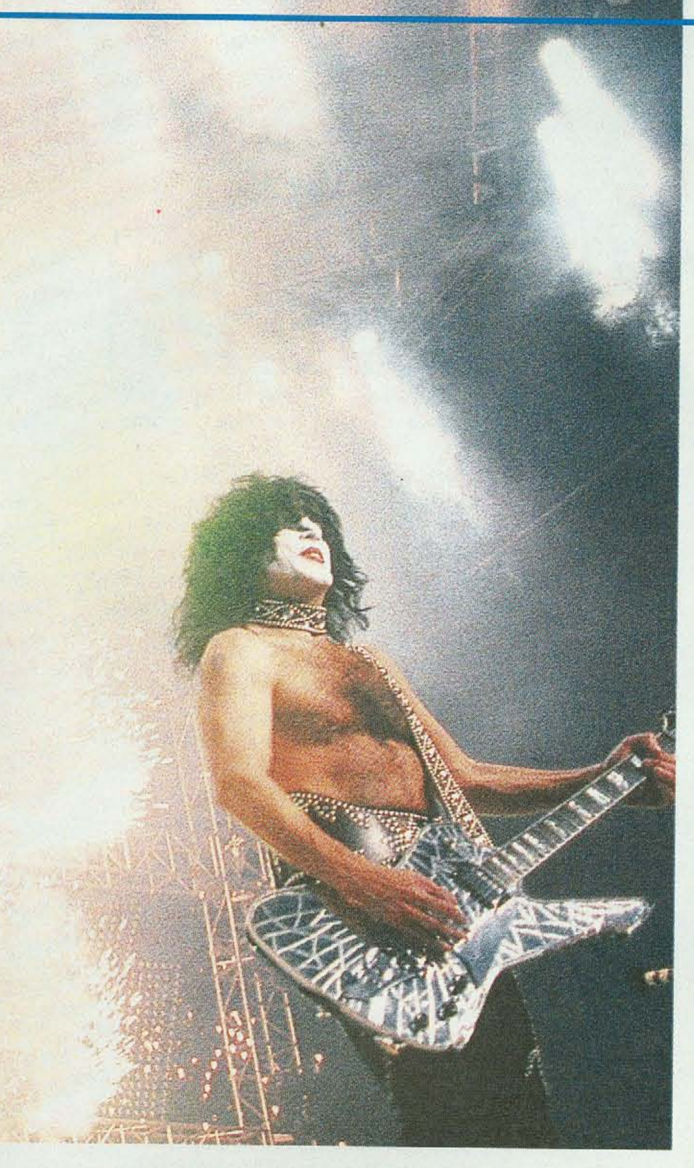
Ist die Musik von Kiss? In einer Jukebox oder über ein Autoradio sind Songs der Band zu hören. Ansonsten komponieren Third Law spezielle Stücke, die besser zur Atmosphäre passen.

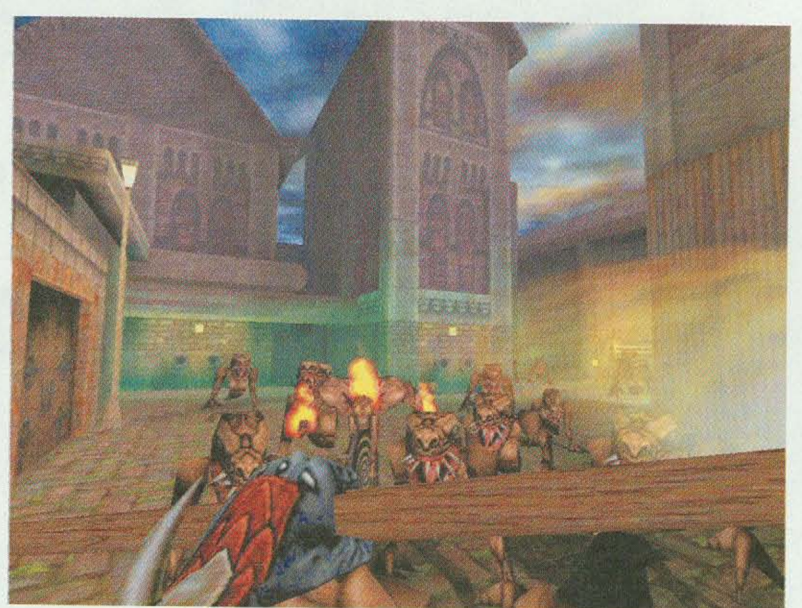


TANZ DER TEUFEL Clowns auf Einrädern und Horden von kopflosen Albtraumwesen gehören zu den vergleichsweise harmlosen Gegnern, die durch ihre Masse trotzdem gefährlich sind.

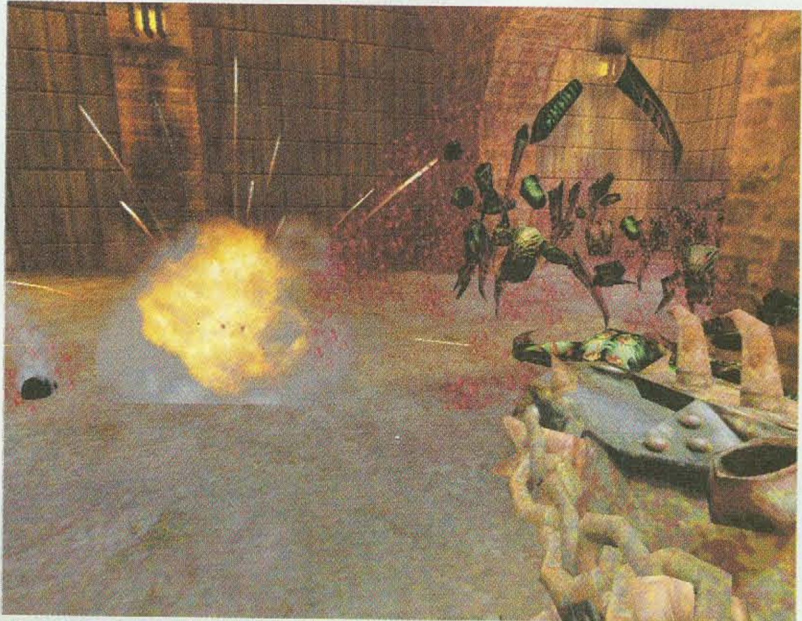
„You wanted the best and you got the best. The hottest band in the world – Kiss!" Seit 27 Jahren lassen sich die Schminktöpfe auf Plateausohlen so vor ihren Konzerten ansagen. Höchste Zeit, dass es zur Band Kiss das passende Spiel gibt.

Nein, *Kiss: Psycho Circus* ist keine doofe Lizenz, mit deren Hilfe ein billiges Spielchen verkauft werden soll. Auch ohne die Band als Aufhänger dürfte das Projekt von Third Law alle Fans von 3D-Actionspielen ansprechen, da Spielprinzip, Grafik und Leveldesign davon unabhängig Hochklassiges erwarten lassen. Auf den ersten Blick schien es das Einfachste auf der Welt zu sein, ein Spiel zur Rockband Kiss zu entwickeln: Vier starke Charaktere mit Superkräften und das Medienimperium Kiss mit unzähligen Spielzeugen und Tausen-





AXT IM WALDE Das Szenario ist düster, die Gegner zahlreich und das riesige Hackebeil scharf. Kiss: Psycho Circus ist schweißtreibende Action am laufenden Band.



FEUER FREI Die Angreifer nehmen wenig Rücksicht auf ihre Mitstreiter und ballern wie wild um sich. Der erfahrene Actionspieler nutzt diese Situation natürlich zu seinem Vorteil aus.

den von Fanartikeln sollten ausreichen, einen PC-Titel zu verkaufen. Doch weit gefehlt, wie die Entwickler schnell merkten. „Wir wollten kein Kiss-Spiel, in dem man herumrennt, Raketen aus Gitarren verschießt und Leute mit Genes Zunge abschleckt", stellt 3D-Grafiker Ronn Harbin von Third Law klar. Stattdessen entschloss man sich, Teile der Geschichten und viele Charaktere aus den beliebten Comics *Kiss: Psycho Circus* von Todd McFarlane (schuf auch *Spawn*) zu übernehmen. Das Ergebnis heißt *Kiss: Psycho Circus – The Nightmare Child* und ist auch für Nicht-Kiss-Fans äußerst interessant.

Irgendwo in den Tiefen des skurrilen *Psycho Circus* soll das Albtraumkind geboren werden – eine Katastrophe, die der Spieler verhindern muss. Um die Mission zu erfüllen, müssen Sie sich durch vier verschiedene Welten kämpfen und dabei nach und nach Teile der Kiss-Kostüme aufsammeln. Diese todschicken Klamotten enthalten überirdische Waffen und verleihen Fähigkeiten, die Sie ziemlich sicher benötigen werden, um die schrecklichen Zirkusbewohner auszuschalten. Dazu gehören

Um die Mission zu erfüllen, müssen Sie sich durch vier verschiedene Welten kämpfen und dabei nach und nach Teile der Kiss-Kostüme aufsammeln.

bislang der Unipsycho, ein ausgeflippter Dämon, der auf einem Einrad umher flitzt und Feuer spuckt, sowie die Stumps, die an hundeähnliche Bestien mit riesigen Fangzähnen erinnern. Nicht zu unterschätzen sind der Ballbuster, der vernichtende Kanonenkugeln aus seinen Armstümpfen verschießt und der Arachniclown, der eine echte Ausgeburt der Hölle ist und wie eine bizarre Mischung aus Clown und Metallspinne aussieht. Oft treffen Sie auf die klauenbewehrten „Kopflosen", die scharenweise auf Sie zulaufen und scheinbar ständig Nachschub erhalten ...

Die Idee mit dem schier endlosen Strom kleiner, aggressiver Gegner entstand bei Third Law, als man sich wehmütig an die Anfangszeiten der 3D-Actionspiele erinnerte. Leveldesigner Matt Hooper erklärt: „Es ist lange her, dass Spieler ganze Horden von Gegnern gleichzeitig auf dem Monitor gesehen haben. Das liegt daran, dass bis jetzt die Rechner nicht in der Lage waren, so viele 3D-



NAHKAMPF Die Monster gehen bei ihren Attacken gerne auf Tuchfühlung.



COMIC-VORLAGE Die Entwickler ließen sich von Todd McFarlanes Zeichnungen anregen.

Objekte ohne Geschwindigkeitsverlust darzustellen. Da wir die Lithtech-Engine von Monolith benutzen und außerdem darauf achten, wo wir die Charaktere platzieren, haben wir damit keine Probleme." Das Ergebnis ist überwältigend, wie Sie auch im Videospecial auf unserer CD-ROM sehen können. Die Monster scheinen aus jedem Spalt in den Levels zu kriechen, sie ergießen sich gewissermaßen als eine wimmelnde Masse von Klauen und Zähnen über den Spieler. Erinnerungen an den Film *Starship Troopers* werden wach. Die Atmosphäre ist beängstigend.

„Die Kopflosen sind nicht besonders schwer zu vernichten", sagt Matt Hooper. „Die Herausforderung für den Spieler ist, dass sie von allen Seiten gleichzeitig kommen. Man muss ständig in Bewegung bleiben." Neben den kleinen Gegnern soll es viele große Endgegner und bizarre Mischwesen, wie den bereits erwähnten Arachniclown geben. „Er sieht aus, als hätte man ein paar Tarantulas und einen Clown in einen Mixer gesteckt und die Geschwindigkeit auf ‚fürchterlich' gestellt", behauptet Matt breit grinsend.

Und was ist mit den Musikern von Kiss? Laut Matt Hooper sind sie im Spiel, aber nicht als die Personen Paul Stanley, Gene Simmons, Peter Criss und Ace Frehley, wie es Fans der Band vielleicht erwarten würden. „Den Comics von Todd McFarlane gelingt es hervorragend, die vier Cha-

Demon

Gene „Die Zunge" Simmons verkörpert in seiner düsterroten Umgebung das mächtige Element des Feuers.



RUF MICH AN Mit der dominanten Lederpeitsche des Beastmasters sorgen Sie für Zucht und Ordnung im ausgeflippten Psychozirkus.



GOD OF THUNDER Was mag wohl passieren, wenn der Spieler auf die Fässer im Hintergrund ballert? Wetten, dass es dann gewaltig donnert und die Monster in tausend Teile zerplatzen?

raktere in Helden zu verwandeln, und genau davon haben wir uns inspirieren lassen. So haben wir festgelegt, wie man die Kiss-Typen am besten ins Spiel einbaut." In *Kiss: Psycho Circus – The Nightmare Child* gibt es keine Band namens Kiss. Stattdessen repräsentieren Paul, Gene, Peter und Ace „Höhere Wesen" mit den Bezeichnungen Starbearer, Demon, Beastmaster und Celestial. Sie herrschen jeweils über eine eigene Welt, die den vier Elementen Erde, Feuer, Wasser sowie Luft entsprechen und in einem individuellen Farbton gehalten sind. Und was hat das mit dem Spieler zu tun? Ganz einfach: Abhängig von den speziellen Fähigkeiten und dem Aussehen der Höheren Wesen finden Sie in den vier Welten die passenden Waffen und Teile der Kostüme, die Ihnen im Kampf gegen die Höllenkreaturen helfen. Obwohl die meisten Objekte erst noch entwickelt werden, ist derzeit sicher, dass der Starbearer eine spezielle Wasserkanone besitzt und der Demon einen riesigen Drachen herbeirufen darf. Dieser Drache parkt sich auf der Schulter des Spielers und schleudert den Gegnern seinen heißen Atem entgegen. Neben konventionellen Waffen wie einer mächtigen Energiekanone gibt es eine scharfe Axt und die Bullenpeitsche des Beastmasters, die viel verheerender trifft als bei *Indiana Jones und der Turm von Babel*. Mit ihr ist es ohne weiteres möglich, selbst größere Gegner zu enthaupten.

Die Entwickler beschlossen bereits zu Beginn des Projekts, einen eigenen Soundtrack zu komponieren, der dynamisch auf den Spielverlauf reagiert und zum Beispiel während eines Kampfes deutlich dramatischer

Starbearer

Paul Stanley ist das Sternenkind und herrscht über eine violett getönte Welt, die das Element Wasser darstellt.

Celestial

Ace Frehley alias Space Ace fliegt über eine bläuliche, virtuelle Landschaft. Sein spezielles Element ist die Luft.



KOPFLOS Wie in Hitchcocks „Die Vögel" stürzen sich die Monster auf Sie.

werden soll. Der Grund dafür ist, dass eine speziell angepasste Hintergrundmusik die Atmosphäre in den Welten verstärken sollte, was mit alten Kiss-Stücken kaum möglich wäre. Was die einen freut, könnte Fans der Band verärgern, doch Matt Hooper kann beruhigen: „Der Spieler findet in den Levels Münzen, die er dann in speziellen Levels in eine Jukebox werfen darf, um einen Kiss-Song zu hören. Wir planen auch, versteckte Bereiche in den Welten zu entwerfen, die auf den ehemaligen Mitgliedern der Band basieren." Fans werden also viel zu entdecken haben, wogegen 3D-Actionfans ohne Bezug zur Band nicht mit der musikalischen Seite von Kiss belästigt werden. Den Entwicklern Third Law ist wichtig, dass jedermann ihr Produkt spielen kann. „Das Beste ist einfach, ein schnelles und unterhaltsames Computerspiel zu schreiben", behauptet Ronn Harbin. Dass sie Spaß an der Arbeit haben, ist offensichtlich. Das war nicht immer so, denn bevor sie die Firma Third Law gründeten, waren sie das erste Entwicklungsteam für John „Es ist fast fertig, ehrlich!" Romeros Actionspiel *Daikatana*. Da Matt Hooper & Co. Romeros Eskapaden nicht länger erdulden wollten, sagten sie kurzerhand Tschüss, gründeten eine eigene Firma und sicherten sich den Auftrag für *Kiss: Psycho Circus*. Hätte Romero sie mal besser nicht rausgeekelt ...

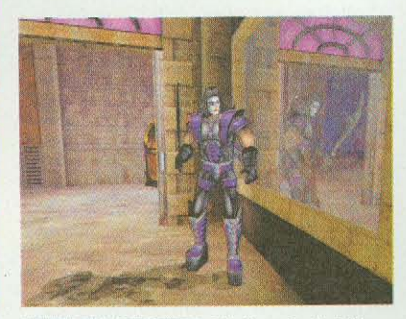
Florian Stangl

Beastmaster

Peter Criss ist der wieselflinke Katzenmensch in der grün gefärbten Dschungelwelt und steht für das Element Erde.



AUF DER CD-ROM!
In unserem Video stellen wir Ihnen Spiel und Entwickler vor.



SPIEGLEIN, SPIEGLEIN Die lizenzierte Lithtech-Engine lässt ihre Muskeln spielen.



Construct & Conquer

Mit neuen Spielansätzen und ungewöhnlichen Einheiten soll Metal Fatigue die Herzen der Echtzeitstrategen erobern.

■ ENTWICKLER Zono ■ VERTRIEB Psygnosis ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN März 2000 ■ SONSTIGES Erstes Echtzeitstrategiespiel mit Ober- und Unterwelt

QUICKIE

Wie wird die Story erzählt? Gibt es Filme wie in *C&C 3*?
Nein. Die Geschichte wird aber von der coolsten Frauenstimme seit *Mechwarrior 2* als Monolog vorgetragen.

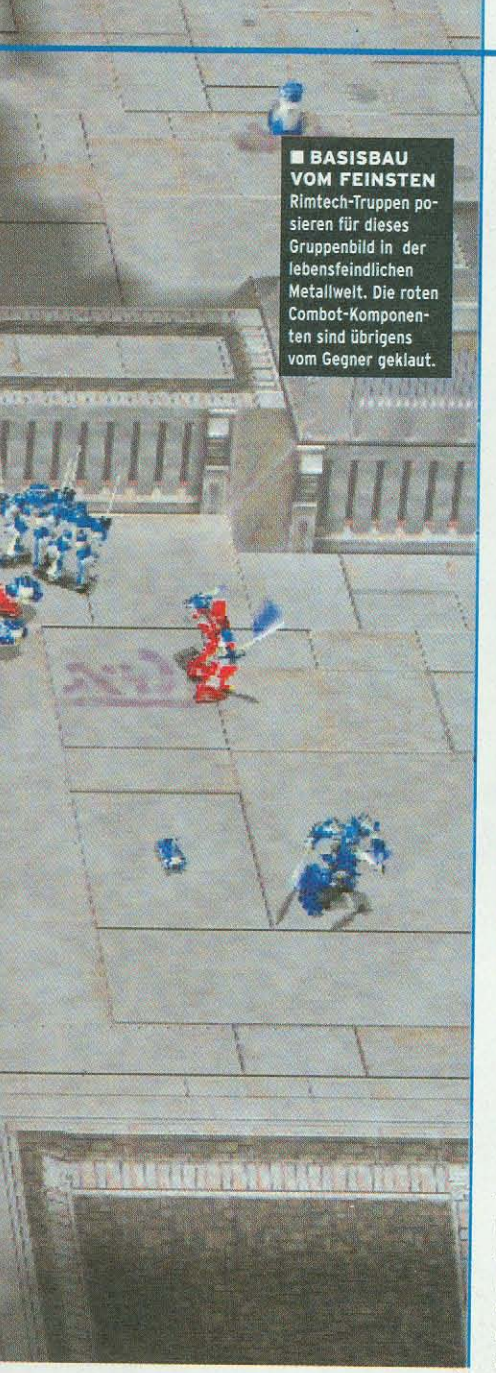
Wie behalte ich den Überblick über die drei Ebenen?
Das Programm kündigt Gefechte per Sprachausgabe an und nennt auch die jeweilige Ebene.

Wer auf den hart umkämpften Echtzeit-Schlachtfeldern überleben will, muss sich schon etwas Besonderes einfallen lassen. *Metal Fatigue* fügt dem althergebrachten Spielprinzip eine entscheidende Variante hinzu. Zum ersten Mal kämpfen Sie nicht nur auf Planeten-Oberflächen, sondern auch im Untergrund und in Schwindel erregender Höhe.

In einer fernen Zukunft werden die Geschicke der Menschheit von drei allmächtigen Konzernen bestimmt: Die Brüder Angelus stehen als Kampf-Piloten in den Diensten der Rimtech-Cooperation und kommen während einer Aufklärungs-Mission mit außerirdischer Technologie in Kontakt. Nachdem sie sich nicht einigen können, was sie mit den neuen Waffen tun sollen, trennen sie sich im Streit. Jonus schließt sich dem Neuropa-Konzern an, Stefan wird von Milagro rekrutiert, während Diego Rimtech treu bleibt. Folgerichtig spielen Sie den Krieg der Konzerne aus der Sicht der drei Hauptakteure. Die Geschichte jedes einzelnen Bruders wird in einer eigenen Kampagne erzählt.

Die wichtigsten Waffensysteme in der Welt von *Metal Fatigue* sind die Combots. Diese riesigen Kampfmaschinen, eine Art Keuzung zwischen den Robotern aus japanischen Manga-Comics und Battletech-Maschinen, sind modular aufgebaut und können vom Spieler aus verschiedenen Komponenten zusammengebastelt werden.

Jede der drei Fraktionen verfügt über eigene Combot-Komponenten, die Sie im Kampf abtrennen, erobern und dann in Ihrer Forschungseinrichtung analysieren lassen können. Da Sie Ihren Gegnern mit deren



■ BASISBAU VOM FEINSTEN Rimtech-Truppen posieren für dieses Gruppenbild in der lebensfeindlichen Metallwelt. Die roten Combot-Komponenten sind übrigens vom Gegner geklaut.



TRÜMMERFELD Die Ausrüstungsgegenstände der gefallenen, feindlichen Combots liegen herrenlos in der Landschaft herum. Unbekannte Teile können von Ihren Hover-Trucks eingesammelt und im Waffen-Labor erforscht werden.

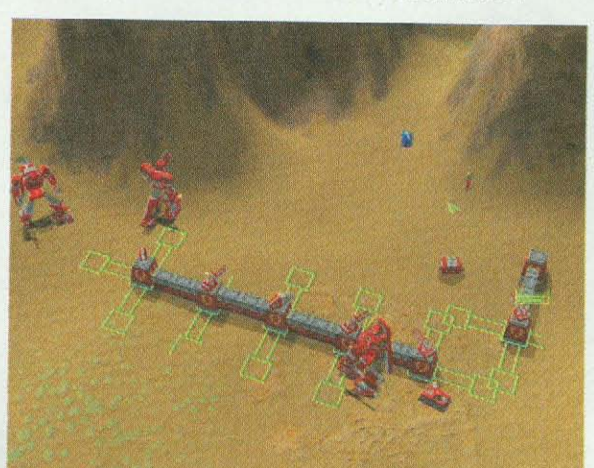


HEAVEN'S GATE Die Sonnenkollektoren versorgen Ihre Basis ständig mit Energie.

eigenen Waffen schwerere Schäden zufügen können, als mit Ihren eigenen, ist das Stehlen fremder Technik Grundvoraussetzung für eine erfolgreiche Karriere. Was *Metal Fatigue* jedoch grundlegend von anderen Vertretern des Echtzeitgenres unterscheidet, ist die Tatsache, dass das Spiel nicht nur auf den Planetenoberflächen stattfindet.

Je nach Landschaft stehen auch der Untergrund und im Orbit schwebende Asteroiden zur Besiedlung bereit. Jede der Ebenen funktioniert nach eigenen Regeln und unterliegt speziellen Beschränkungen. So können Sie beispielsweise mit Sonnenkollektoren im Orbit eine nie versiegende Energiequelle anzapfen. Allerdings sind die Asteroiden gerade in späteren Levels sehr schwer zu verteidigen. Umgekehrt bietet der Untergrund nur sehr wenige Rohstoffe, ist aber ein relativ sicherer Ort zum Basisbau, da die mächtigen Combots sich hier nicht bewegen können. Zudem können Sie sich unterirdisch prima an die feindliche Basis heranschleichen. *Metal Fatigue* nutzt 3D-Technik zur Darstellung der Landschaften und Fahrzeuge. In der von uns angespielten Version sorgte dieser Umstand noch für reichlich Verwirrung bei den kämpfenden Einheiten. So passierte es immer wieder, dass ein Fahrzeug einen Gegner hinter einem Hügel erspäht, das Feuer eröffnet, dabei aber lediglich die Landschaft vor sich beharkt, anstatt über den Berg hinweg zu feuern. Ansonsten jedoch gibt die Künstliche Intelligenz schon jetzt keinen Anlass zur Klage: Die Einheiten finden stets den besten Weg zum Zielpunkt und die Computergegner gehen taktisch gewitzt gegen den menschlichen Kontrahenten vor.

Thomas Borovskis



FLEXIBLES BAUEN Die Mauern und Geschütztürme sind beweglich. Wenn Ihre Basis aus allen Nähten platzt, verschieben Sie sie einfach.



GIGANTEN DER LÜFTE Sobald eine bestimmte Technologiestufe erreicht ist, können Sie Ihren Combots mit Jets das Fliegen beibringen.

Das Testsystem im Überblick

Auf dieser Seite erfahren Sie, welche Maßstäbe wir bei der Bewertung der Spiele anlegen.

Objektive, kritische Kaufberatung - das dürfen Sie von PC Games erwarten. Auf dieser Seite erfahren Sie, welche Maßstäbe wir anlegen.

Immerhin 80 Mark legt man heutzutage im Durchschnitt auf den Ladentisch. Anstatt auf glitzernde Verpackungen, hochglanzpolierte Bildschirmfotos oder markige Werbesprüche hereinzufallen, vertrauen PC-Games-Leser auf das fundierte Urteil des eingespielten Teams von Europas meistgekauftem und meistgelesenem PC-Spiele-Magazin. Während Sie in Meinungskästen die persönliche Einschätzung des jeweiligen Testers nachlesen können, entscheidet über die Spielspaß-Wertung die gesamte Redaktion in oftmals hitzigen Konferenzen. Der klare Vorteil: Persönliche Abneigungen und Vorlieben eines Einzelnen beeinflussen nicht die PC-Games-Wertung.

Langzeitmotivation, Grafik, Sound, Einsteigerfreundlichkeit, Spieltiefe - all das fließt in die Wertung ein. Folgende Faktoren beeinflussen die Wertung hingegen nicht:

- Der Verkaufspreis
- Die Hardware-Voraussetzungen

Aber: Spiele, die selbst auf PCs mit bestmöglicher Ausstattung nicht zufriedenstellend laufen, werden abgewertet. Ein flüssiger Spielablauf sollte also zumindest auf einem High-End-System gewährleistet sein.



Außergewöhnlich guten und/oder innovativen Spielen, bei denen Sie unabhängig von Ihren Genre-Vorlieben zugreifen können, verleihen wir den seltenen und daher begehrten PC-Games-Award.

Im Vergleich
Hier wird der Testkandidat mit thematisch und spielerisch ähnlichen Alternativen verglichen. Die Farbmarkierungen stehen stellvertretend für folgende Güteklassen:

Blau	Referenzklasse
Grün	Oberklasse
Gelb	Gehobene Mittelklasse
Orange	Mittelklasse
Rot	Unterklasse

Jahreszeugnis
Grafik, Sound, Steuerung und Mehrspielermodus werden in einem sechsstufigen Schulnotensystem bewertet; kurze Beschreibungen machen das PC-Games-Urteil transparenter.

Minimalkonfiguration
Diese Konfiguration gibt der Hersteller auf der Packung als absolutes Minimum an.

Empfohlene Konfiguration
PC Games empfiehlt folgende Hardware-Konfiguration für wirklich optimalen Spielspaß.

TESTURTEIL — Der Testkandidat

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt

- **Testkandidat** Ausgabe — Hier finden Sie eine kurze Beschreibung des Testkandidaten im Vergleich zu ähnlichen Spielen.
- **Vergleichsspiel 1** Ausgabe — Hier finden Sie die kurze Beschreibung eines vergleichbaren Spiels.
- **Vergleichsspiel 2** Ausgabe — Hier finden Sie die kurze Beschreibung eines vergleichbaren Spiels.
- **Vergleichsspiel 3** Ausgabe — Hier finden Sie die kurze Beschreibung eines vergleichbaren Spiels.
- **Vergleichsspiel 4** Ausgabe — Hier finden Sie die kurze Beschreibung eines vergleichbaren Spiels.

GRAFIK .... Schulnote
Eine kurze Beschreibung der Spielgrafik.

SOUND .... Schulnote
Eine kurze Beschreibung von Sound und Musik.

STEUERUNG .... Schulnote
Eine kurze Beschreibung der Spielsteuerung.

MEHRSPIELER .... Schulnote
Eine kurze Beschreibung der Mehrspielermodi.

99%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium X	Pentium X
X MB RAM	X MB RAM
XxCD-ROM	XxCD-ROM
HD: X MB	HD: X MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3dfx/Glide	✔ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✔ Dolby Surround
✔ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC X Netzwerk X Internet X
Anzahl der Spieler pro CD X
CDs pro Packung X

STEUERUNG
Force-Feedback ✔

Der Spielspaß
Das Wichtigste: Die Spielspaß-Wertung gibt Auskunft über die Qualität des Spiels. Beachten Sie die Zuordnung der einzelnen Klassenfarben.

Grafik-Standards
Alle unterstützten Grafik-Standards im Überblick.

Sound-Standards
Alle unterstützten Sound-Standards im Überblick.

Mehrspielermodus
Die Rubrik für Fans von Netzwerk- und Internet-Partien. Hier finden Sie Infos über:
- Die maximale Anzahl von Spielern an einem PC, im Netzwerk sowie im Internet
- Die dafür erforderliche Anzahl an Original-CD-ROMs
- Die Anzahl der CD-ROMs pro Packung



PC-Games-Techniker Marcus Esposito erläutert in dieser Abteilung, wie Sie mehr Geschwindigkeit aus dem besprochenen Spiel herauskitzeln.



Ein Ampelsystem verrät Ihnen auf den ersten Blick, welche Geschwindigkeit das Programm auf Ihrem PC an den Tag legt.

Karten	Chip	Open GL	Direct 3D	Glide
Diamond Monster 3D II	Voodoo2	✔	✔	✔
Creative 3D Blaster Voodoo 2	Voodoo2	✔	✔	✔
Miro Highscore 3D II	Voodoo2	✔	✔	✔
Guillemot Maxi Gamer 3D2	Voodoo2	✔	✔	✔
Diamond Monster Fusion	Voodoo Ban.	✔	✔	✔
Guillemot Maxi Gamer Phoenix	Voodoo Ban.	✔	✔	✔
Elsa Victory 2	Voodoo Ban.	✔	✔	✔
Creative 3D Blaster Banshee	Voodoo Ban.	✔	✔	✔
Voodoo3 2000	Voodoo3	✔	✔	✔
Voodoo3 3000	Voodoo3	✔	✔	✔
Voodoo3 3500	Voodoo3	✔	✔	✔
ATI Rage Fury	Rage128	✔	✔	✘
ATI All-in-Wonder 128	Rage128	✔	✔	✘
Creative Graphics Blaster TNT	RIVA TNT	✔	✔	✘
Elsa Erazor II	RIVA TNT	✔	✔	✘
Diamond Viper V770	RIVA TNT	✔	✔	✘
Creative Grap. Bl. TNT2 Ultra	TNT2 Ultra	✔	✔	✘
Elsa Erazor III	TNT2 Ultra	✔	✔	✘
Diamond Viper V770 Ultra	TNT2 Ultra	✔	✔	✘
Matrox Millennium G200	Matrox G200	✔	✔	✘
Matrox Millennium G400	Matrox G400	✔	✔	✘



Wie entwickelt sich der Spielspaß im Laufe mehrerer Stunden? Verspricht das Programm wochenlanges Vergnügen oder ist der Spaß schon nach ein paar Stunden vorbei? Der Motivationskurve können Sie entnehmen, wie schnell man in ein Spiel „reinkommt" (Einsteigerfreundlichkeit), welche Probleme auftreten können und ab wann Ihre gute Laune gefährdet ist.

Die letzte Reise des Avatar

Sein Hardware-Hunger macht Ultima 9 momentan zum Nischenprodukt. Trotzdem markiert es eine neue Klasse.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Origin** ■ VERTRIEB **Electronic Arts** ■ PREIS **Ca. DM 100,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- Gigantische Spielfläche
- Komplexes Magiesystem
- Wochenlanger Spielspaß
- 8 Charakterklassen
- 8 Tugenden
- 8 Bilder pro Sekunde

Das Finale seiner Heldensaga setzt Richard Garriot ein Denkmal als Designer und Märchenerzähler. Gewaltig, triumphal, bei weitem allerdings nicht makellos. In den vollen Genuß kommen bislang nur stolze Besitzer von Eliterechnern. Selten zuvor kam unserem Testcenter eine ähnlich große Bedeutung zu.

Schlafzimmeridylle in Austin, Texas. Ein stattliches Mannsbild wälzt sich gemütlich in seinem Bett, draußen blinzeln erste Sonnenstrahlen durch die Wolkendecke. Alles in feinster Ordnung? Von wegen! Das Trugbild wird Augenblicke später durch einen tiefen Bass aus dem Off zerstört. Der Avatar möge aufstehen, verlangt die Stimme, um ein letztes Mal Probleme in Britannia aus der Welt zu schaffen. Gehört, gehorcht.

Acht massive Steinsäulen sind im Land zwischen Traum und Wahrheit aus dem Boden gebrochen, jede mit Auswirkungen auf eine bestimmte Tugend. Wo früher Mitgefühl zwischen den Menschen war, ist heute eifersüchtiger Egoismus. Wo Ehre war, greift Rückgratlosigkeit um sich. Wo die Leute Ehrlichkeit auszeichnete, hört man heute Lügen wie aus der Druckpresse. An der Speerspitze der Grausamkeit steht die eherne Stadt Britannia selbst, die Kranke und Schwache in ein Sumpfdorf namens Paws deportieren lässt. Die Achillesferse des Staates ist also getroffen: seine Harmonie. Die Bürger schicken sich an, ihre eigenen Leben zu demontieren. Und hinter der Kulisse kichert erneut der Guardian, der Erzschurke aus Leidenschaft.

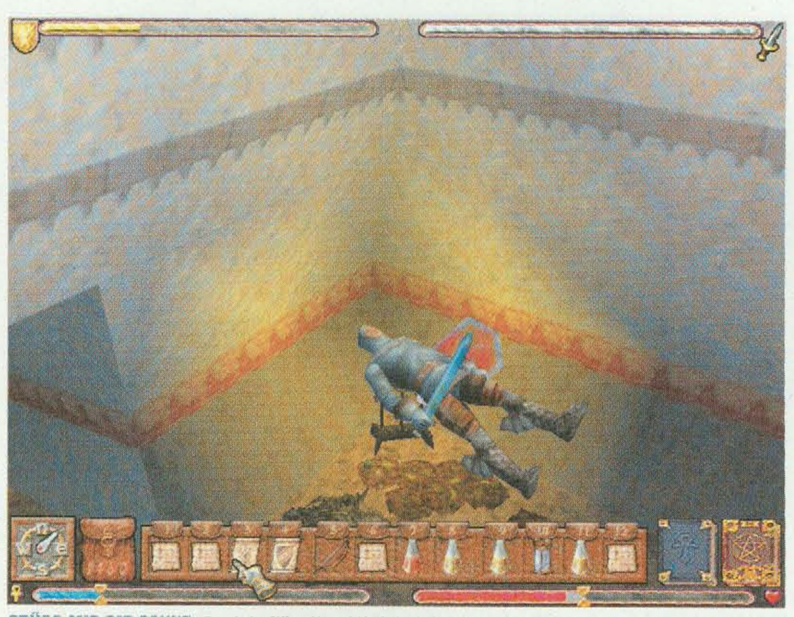
Um die Dinge wieder ins Lot zu bringen, müssen acht Altäre restauriert werden. Dazu nötig: jeweils eine magische Rune sowie ein passendes Schmuckstück, das ihr die üblen Ener-





AUFRÜSTUNG Kaum in Britannia angelangt, giert der Held nach neuen Waffen. Wahrscheinlich eine typisch männliche Eigenart.

gien entziehen kann. Dass die Dinger nicht einfach in der Gegend herumliegen, versteht sich. Auf acht Kellergewölbe und Höhlentrakte in allen Himmelsrichtungen sind sie verteilt: Der Etappenlauf wird unumgänglich sein.



GRÜSS MIR DIE SONNE Dank beflügelter Stiefel steigt der Avatar in luftige Höhen. Zweck der Übung: Abgelegene Labyrinthtrakte können nur auf diese Weise erreicht werden.



■ REISE DURCH DAS MONDTOR Tatsächlich: Dieses Bild ist in authentischer Spielgrafik dargestellt. Für ein Rollenspiel sensationell.

In der deutschen Version spricht Don Johnsons Synchronstimme den Part des Avatar.

Brav stecken Sie Ihren Helden deswegen in leichte Kleidung, sammeln Kompass sowie Notizbuch ein und stiefeln ins Freie. Zunächst steht Training auf dem Tagesplan. Ausweichmanöver, Waffenübungen an Schwert und Bogen, ein paar Bahnen schwimmen im See hinter dem Haus. Sinnvoll ist das Procedere nicht nur für Anfänger, denn die Steuerung wurde von Grund auf neu konzipiert. Während der Avatar Mausbewegungen mit Pirouetten quittiert, veranlassen ihn Rechtsklicks zum Marschieren. Attackiert wird über die linke Taste, alle weiteren Befehle erteilt das Keyboard. Ein Knopf zum Rennen, zwei für seitliche Schrittfolgen, einer zum Ziehen der Waffe, einer zum Blocken per Schild sowie einer, damit Sprungimpulse durch die Waden zucken. Wollen Sie einen Blick ins Inventar werfen oder Objekte verwenden, muss der Zeiger aus seiner starren Position in der Mitte befreit werden – wieder eine Taste. Das Ganze hätte durchaus simpler gelöst werden können, verursacht aber nach kurzer Zeit zumindest keine Fingerverknotungen mehr.

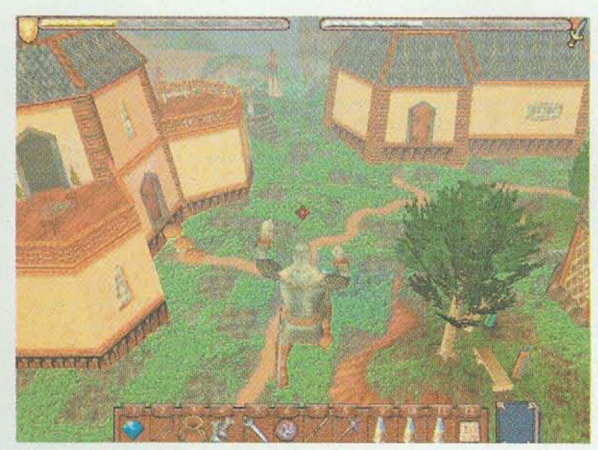
Die Startlinie für das eigentliche Abenteuer liegt bei einer Zigeunerin in den nahen Wäldern, die durch psychologische Fragen Ihren Rollen-



VERTANE CHANCE Eigentlich wollte der Dämon nur ein wenig Vertrauen entgegengebracht bekommen. Aber da man ihm selbiges versagte, kam es zur Trotzreaktion. Unbedachte Worte führen in Ultima 9 recht oft ins Verderben.



NACHTGESTALT Der Tag- und Nachtzyklus ist spektakulär inszeniert. Vom hell bestrahlten Land über rötliches Glühen bis zur Dunkelheit. Im Hintergrund: Ein leuchtender Energiewall.



BODEN, ICH KOMME Der Körperbau des Avatar verträgt Sprünge aus großen Höhen. Aber dieser kostet garantiert ein paar Lebenspunkte.

spielcharakter ermittelt und abschließend ein Mondportal zur geplagten Parallelwelt öffnet. Überlegte Antworten sind in dieser Zeremonie geboten, denn ob Sie am Ende als Paladin, Ranger, Krieger, Barde, Hirte, Magier oder Druide hervortreten, bestimmt den Schwierigkeitsgrad nachhaltig. Anders formuliert: Die Balance zwischen den Heldenklassen ist unausgewogen. Während beispielsweise der Paladin in sämtlichen Disziplinen überlegen davonzieht, geht der Barde fast schon durch einen Windhauch in die Knie.

Durch die Vorgabe der acht Zielpunkte gestaltet sich *Ultima 9* vergleichsweise linear: Rune finden, Altar finden, Reinigungsprozess anleiern. Abwechslung ist dennoch sichergestellt. Zum einen fallen die Areale in ihrem Aufbau komplett unterschiedlich aus. Mal geprägt durch Hüpfpassagen, verworrene Gangsysteme und Geheimtüren, mal durchzogen von unterirdischen Lavaseen, mal aus antiken Marmorquadern zusammengesetzt. Zum anderen wird jede Passage quasi von einem eigenständigen Kapitel der Geschichte begleitet, und simple bis diffizile Rätsel erschweren das Vorankommen. Deren Muster: Hebel müssen in logischer Folge umgelegt, Räume mit perfektem Sprungtiming über Säulen durchquert, Farbschemata auf Schaltern erkannt oder Platten entweder beschwert oder erleichtert werden. Auch herrscht in jedem Gebiet des Landes eine andere Stimmung vor, je nachdem, welche Tugend dort verloren gegangen ist. Hass hier, hinterlistige Falschmeldungen da – und nirgendwo ist man im Gespräch mit Einwohnern vor Überraschungen sicher. Auswahlmenüs in den Dialogen sind für *Ultima* Ehrensache.

Die Rätsel sind größtenteils im typischen Rollenspielstil gehalten, Stichworte: Schalter und Platten.

Ins Auge gesprungen

Erlebnisse, die uns beim Streifzug durch Britannia auf die eine oder andere Weise beeindruckten: Kuriositäten und Kleinigkeiten.



1 Einmal gedrückt, nie mehr gestoppt: Die Sprungtaste. Bei einem spontanen Wettrennen auf Zeit stellten wir fest, dass der Avatar rennend langsamer vorankommt als durch das so genannte Laubfroschmanöver. Dem digitalen Mannsbild entstehen daraus keine Nachteile: Weder geht ihm die Puste aus, noch verkrampfen die Muskeln. Allerdings reiben sich die Nervenstränge des Spielers mit jeder Anwendungssekunde wunder, und durch das ständige auf und ab beginnt beizeiten die Magenrevolte.



2 Leicht irritierte Kollegenblicke waren die Folge, als einer der Tester zu Beginn des Spiels vergaß, seinem Alter Ego Kleider anzulegen. Die Schau war fast zu schön: In Pampers, schwertbewehrt und wohlgenährt durch die dunklen Wälder bis zur Zigeunerin und dann durchs Mondportal - wirklich ein Heldenbild für die Götter.



3 Ha, wo bleibt da der Jugendschutz? Unzüchtige Angebote in einem Rollenspiel! Natürlich haben wir den Vorschlag der adretten Dame nicht abgelehnt. 100 Goldstücke - wer kann da schon Nein sagen? Und die Belohnung folgte auf dem Fuße: Kaum war das Geschäft verrichtet, schlossen sich alle Wunden am Heroenkörper.

GELD ODER LEBEN Ein Spruch, den der Bandit wenigstens der Höflichkeit halber hätte anbringen können. Die Etikette verkommt eben.



SCHATZ IM LAVASEE Im Hebelumlegen ist der Avatar ein Meister. Die Übung macht's.

Aufweichen können Sie die linearen Schranken der Handlung durch zahllose Nebenaufträge. Ob ein Kind seine gekidnappten Eltern wieder sehen möchte, ob Gestalten aus dem Jenseits durch Gebäude spuken oder ob ein Invalide von seinem Arbeitsplatz gemobbt wurde - in Ihrer Hand liegt es, für Gerechtigkeit zu sorgen. Als Belohnung winken meistens Talerregen, wertvolle Ausrüstungsgegenstände und magische Zutaten. Damit Sie im unweigerlich losbrechenden Informationswust der Gespräche die Übersicht behalten, kritzelt der Avatar alles Wichtige automatisch in sein Tagebuch. Bei der geografischen Orientierung helfen

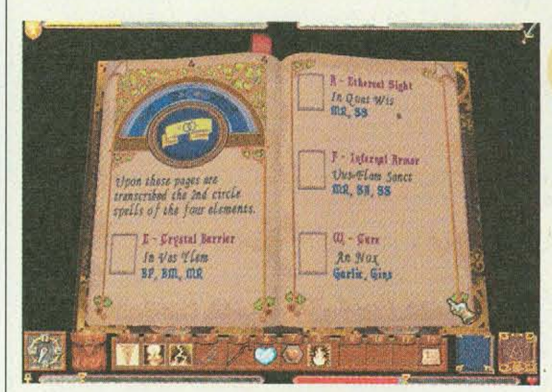
Typisch für den Ultima-Zyklus reicht der Spielkosmos recht nahe an die Realität heran.



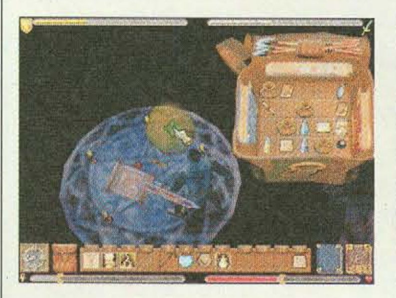
VIER GEWINNT In der ersten Höhle müssen vier Kristalle gefunden und auf Podeste gesetzt werden. Die Belohnung: Ein antiker Schild.

Mein erstes Zauberbuch

Formeln werden in Ultima nicht einfach gelernt. Wer zum Meistermagier aufsteigen will, muss großangelegte Zeremonien über die Bühne bringen.



1 Die erste Regel auf dem Weg zum Zaubervirtuosen lautet: Gehe mit Weitsicht vor. Studieren Sie Ihr Zauberbuch, um zu erfahren, welche Zutaten für welche Beschwörungen nötig sind. Manche sind derartig rar, dass man tagelang zu suchen hat.





2 Die zweite Regel lautet: Halte die Augen jederzeit offen. Finden Sie die erforderlichen Kräuter und Extrakte sowie - noch wichtiger: die passende Schriftrolle. Wenn Ihre Suche in der Wildnis auf Dauer erfolglos bleibt, schauen Sie in einem der städtischen Läden vorbei. Anschließend schleppen Sie alle Ingredienzen zu einem der großzügig über die Landkarte verteilten Pentagramm-Kreise. Sichere Anlaufpunkte: Siedlungen und größere Gewölbe.

3 Die dritte Regel lautet: Habe immer ausreichend magische Energie übrig. Denn sobald die oben genannten Objekte fein säuberlich auf dem Pentagramm drapiert sind, müssen sämtliche Kerzen rundherum per Zauber angezündet werden. Wenn Sie dem Rezept treu geblieben sind, verwandelt sich die Schriftrolle alsbald in einen neuen Spruch. Wenn nicht, sind die Kräuter ebenso verloren wie das Pergament. Vorsicht ist die Mutter der Giftküche!



SCHOCKSCHWERENOT Der Energieblitz zählt noch zu den harmloseren Zaubersprüchen in Ultima 9. Mit jedem Spielabschnitt gewinnen die Lichteffekte an Brillanz.

Testcenter — Ultima: Ascension

Installiert und läuft



Für Ultima Ascension brauchen Sie eine wahre Höllenmaschine als PC. Unterhalb eines Pentium III oder Athlon mit mindestens 128 MB Hauptspeicher kommt nicht so recht Freude beim Spielen auf.

- Beenden Sie alle Hintergrundprogramme
- Richten Sie eine permanente Auslagerungsdatei ein, die mindestens doppelt so groß sein sollte wie Ihr Hauptspeicher
- Speicherlecks im Direct3D-Modus

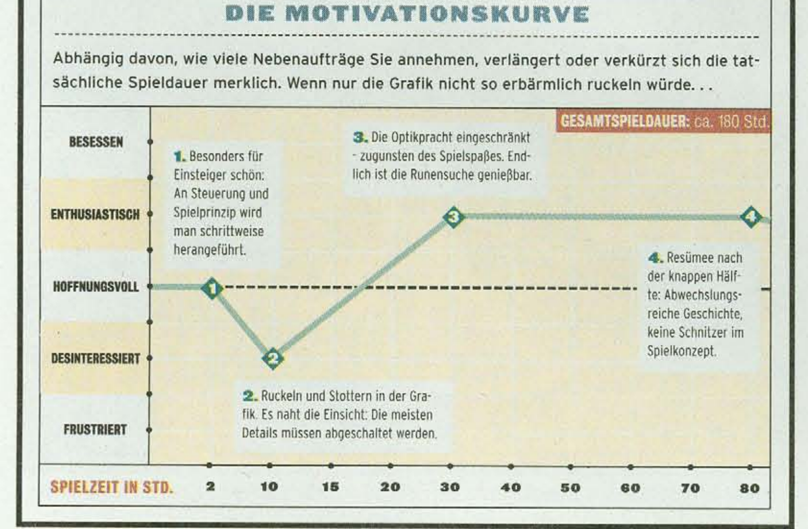
SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC

PROZESSOR		Pentium 200 MMX		Pentium II 300		K6-2 400		Celeron 400		Pentium III 500	
	RAM	32	64	64	128	64	128	64	128	64	128
G400 Matrox Millennium G400	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Rage128 ATI Rage Fury	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
RIVA TNT Creative Graphics Blaster TNT	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
TNT2 Ultra Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Savage4	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Voodoo2 Diamond Monster 3D II	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Voodoo Banshee Diamond Monster Fusion	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Voodoo3 3dfx Voodoo3 3000 AGP	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

DIE MOTIVATIONSKURVE

Abhängig davon, wie viele Nebenaufträge Sie annehmen, verlängert oder verkürzt sich die tatsächliche Spieldauer merklich. Wenn nur die Grafik nicht so erbärmlich ruckeln würde. . .





BRUMMBÄREN Lässt man die tapsigen Kreaturen in Frieden, sind sie harmlos. Ihre Naivität scheint Aggressionen zu unterdrücken.



STUHLGANG Was hüpft Lord British nur auf dem Thron herum? Scheint ein Bug zu sein.

grob gezeichnete Karten, Kompass und Sextant einigermaßen. Trotzdem werden Sie sich zwischen Hauptmission und Zeitvertreib öfter verirren; viel zu groß und facettenreich sind die Städte, Bergketten und Täler, als dass man seinen Weg intuitiv finden könnte. Die eine oder andere Abzweigung liegt zudem geschickt verborgen.

Alte Bekannte: An zahllosen Stellen werden Brücken zu früheren Teilen der Serie geschlagen.

Typisch für den *Ultima*-Zyklus reicht der Spielkosmos recht nahe an die Realität heran, erwacht durch tratschende Grüppchen, streunende Hunde, belebte Bars und Museen zu lärmendem Leben. Fast alle Objekte dürfen darüber hinaus zweckmäßig benutzt werden: Beispielsweise Öfen zum Brotbacken oder Musikinstrumente für Oden an die Nachbarschaft. Außerdem dürfen sich Schlüs-



KÜHLER KOPF Nicht einmal der Anblick von Schrumpfhäuptern kann echte Helden aus der Fassung bringen. Immer wacker voran!



SELBSTBEDIENUNG In Dialogen steht jeweils eine Liste mit möglichen Fragen und Antworten bereit. Meist hakt man einfach ein Thema nach dem anderen ab. An Schlüsselstellen sind jedoch kritische Entscheidungen zu treffen.



MEINUNG

Was nutzt das schönste Spiel, wenn es nur in Ausnahmefällen stabil läuft?

Andreas Sauerland

Die vorliegende US-Version von *Ultima* ist ohne Zweifel ein beeindruckendes, komplexes und imposantes Werk und wäre theoretisch ein Pflichtkauf für jeden, der auch nur ansatzweise mit dem Genre etwas anfangen kann. Aber: Es ruckelt. Es hat Grafikfehler. Es stürzt ständig ab. So faszinierend Spielprinzip, Handlung und Charaktere auch sein mögen - in technischer Hinsicht ist es schlichtweg eine Zumutung, was sich Origin bei der übereilten Fertigstellung des potenziellen Jahrhundertwerks erlaubt hat. Sollten Sie zu den bedauernswerten Menschen gehören, die keinen topaktuellen Supercomputer mit Brachial-Rechenpower besitzen, warten Sie mit dem Kauf besser auf die deutsche Version, die - so verspricht EA - fehlerfrei werden soll. Mit der US-Fassung tun sich *Ultima*-Fans derzeit keinen Gefallen, sondern vermiesen sich ein grandioses Erlebnis durch schlampige Programmierung und ein unreifes Produkt.

sel, Schriftrollen, Nahrungsmittel, Waffen und lustige Nebensächlichkeiten um den begrenzten Stauraum balgen. Besonders Wichtiges kann an den Gürtel gehängt und via Funktionstasten aktiviert werden. Praktisch: Wer eine Türe aufschließen möchte, muss nicht mehr jede Inventarecke durchwühlen. Verfügt der Avatar über das passende Stück, setzt er es ohne Rückfrage ein.

Thema Feindfiguren: Als Rollenspieler ist man tumbe Kasper vor Axt, Hammer, Schwert oder Bogen ja gewohnt. Doch im Zuge der groß angelegten Renovierungsarbeiten hätte Origin seiner Monsterhorde wenigstens ein paar Hirnzellen mehr spendieren können. Ein Beispiel: Von hinten nähern Sie sich einem Goblin, nicht schleichend, laut hüpfend. Er reagiert nicht. Sie ziehen Ihre Waffe, hauen einmal feste drauf. Er reagiert nicht. Sie schlagen noch mal. Er lebt nicht mehr. Ausgeglichen wird das Manko durch eine riesige Zahl an bunt gemischten Kreaturen. Mutierte Fische, bucklige Dämonen, Fleisch fressende Pflanzen, übergroße Krabben, Banditen, Orks, Geier, Wölfe - von klein bis gigantisch reicht das schillernde Spektrum.

Die Steuerung gestaltet sich zeitweise kompliziert. Aber der Mensch kann sich an alles gewöhnen.

Unbesiegbar ist aber keines der Viecher. Erstens, weil rasche Schritte zur Seite die meisten ins Leere laufen lassen, zweitens, weil das Verhältnis zwischen der eigenen Kraft und der Monstrenstärke durchweg ausgewogen bleibt. Apropos eigene Kraft: Die obligatorische Aufwertung der Charakterpunkte geschieht nicht durch ständige Gefechte, sondern nur jeweils im Anschluss an die Restauration eines Tugendaltars.

Grafisch krempelt *Ultima 9* sein Genre vollständig um. Hochauflösende Oberflächenmalereien verkleiden Haus- und Felswände, je nach Sonnen- beziehungsweise Fackelstand werden Schatten vom Licht gefressen oder machen sich fließend breit, Regenschauer überziehen die Gegend, und Zaubersprüche lassen Blitzkugeln durch Höhlen zucken.

Daniel Ch. Kreiss



AUF DER CD-ROM!

Der erste Detonator-Patch für die englische Version von Ultima.

MEINUNG

Das Verhalten der Gegner ist armselig, die restliche Inszenierung perfekt abgestimmt.

Daniel Ch. Kreiss

Masse, die fast erschlägt: Wer Britannia in der jüngsten Inkarnation Staubkorn für Staubkorn erkunden will, darf mehrere Wochen Reisezeit einkalkulieren. Für Leidenschaftsspieler ein Segen. Dass auch Einsteiger ihren Spaß an *Ultima 9* haben, liegt vor allem an der intensiven Vorbereitungsphase, der Linearität der Grundhandlung und dem erträglich dosierten Schwierigkeitsgrad. Ein Kompliment muss ich den Autoren für Täuschungsmanöver in der Erzählung und für Querverweise zu den alten Titeln machen. Was mir nicht zusagt: Dumme Feinde, zeitweise Orientierungslosigkeit wegen schlechter Karten und Ruckeln selbst auf meinem PIII-500. Seltsamerweise schmälerte all das jedoch mein Vergnügen nur unwesentlich. Zu groß ist die „Faszination Ultima" mit all ihren illustren Charakteren, ihrem Pomp, ihrer schön pathetischen Tugendhuldigung und ihrem gigantischen Umfang. Liefe das Spiel auch nur auf einem einzigen handelsüblichen System richtig flüssig - die Wertung wäre höher ausgefallen.

TESTURTEIL — Ultima: Ascension

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Spiel	Ausgabe	Kommentar
Ultima 9	2/2000	Schön, umfangreich, detailverliebt - leider nur auf den kräftigsten Computern die neue Genrereferenz.
Baldur's Gate	2/99	Vergleichbare Qualität bei rückständiger Technik - dafür läuft's.
Rückkehr nach Krondor	3/99	Geschichte von Autor Raimond E. Feist mit starkem Adventure-Anteil.
Gorky 17	12/99	Horrorszenario in der Zukunft. Weniger Umfang, weniger Anspruch.
Might & Magic 7	9/99	Ein Urgestein wie Ultima, nur ohne Innovationen und Schönheit.

Kategorie	Wertung	Kommentar
GRAFIK	Gut	Eine Pracht allein auf den stärksten Computern.
SOUND	Sehr gut	Passende Stimmen, malerische Musik.
STEUERUNG	Befriedigend	Leicht kompliziertes Duell Maus vs. Tastatur.
MEHRSPIELER	Keine Wertung möglich	Kein Mehrspieler-Modus vorhanden.

85% SPIELSPASS

	BENÖTIGT	EMPFOHLEN
CPU	Pentium II 266	Pentium III 500
RAM	64 MB RAM	128 MB RAM
CD-ROM	4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD	HD: 600 MB	HD: 1,5 GB

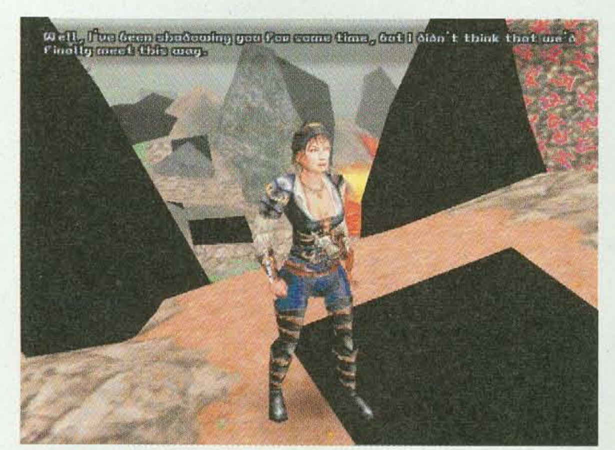
GRAFIK	SOUND
✗ Software	✓ EAX (SBLive!)
✓ 3Dfx/Glide	✗ Aureal 3D
✓ Direct 3D	✗ Dolby Surround
✗ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✗

Skandal um Ultima: Ascension

Die schier endlose Bug-Liste der US-Version von Ultima: Ascension erhitzt die Gemüter. PC Games fragte für Sie nach.



WEG DAMIT Solche Fehler in der Darstellung soll es in der deutschen Version von Ultima 9 nicht mehr geben, verspricht Electronic Arts.

Viele Fans der *Ultima*-Serie wollten nicht auf unseren Test warten und kauften blind die fehlerhafte US-Version von *Ultima 9*. Wir decken die Hintergründe auf und raten: Kaufen Sie das Spiel vorerst nicht!

Jahrelang bastelte Richard Garriott an *Ultima: Ascension*, das der krönende Abschluss der neunteiligen *Ultima*-Serie werden sollte. Das braucht Zeit, die Garriott sich auch nahm. Doch offensichtlich nicht genug, denn als *Ultima: Ascension* in den USA im vergangenen Dezember erschien, empörten sich die Käufer lautstark über die viel zu ruckelige Grafik, die immensen Systemanforderungen und zahlreiche Fehler und Abstürze. „Origin hat ein unfertiges Spiel veröffentlicht", schimpften die Kunden in Hunderten von Beschwerdebriefen. Electronic Arts Deutschland, die das Spiel hier zu Lande herausgeben, reagierten postwendend: Die bereits produzierten CDs mit der deutschen Version wurden eingestampft, die Veröffentlichung des Spiels auf Ende Februar verschoben. Natürlich hätte man in Deutschland den selben steinigen Weg gehen können wie die Kollegen in den USA. Die stellten ein mit vielen Mängeln behaftetes Spiel in den Handel, schoben eiligst einen halbherzigen Patch hinterher, kurz darauf einen zweiten und kündigten dann das finale Alles-wird-gut-Update an. Klingt gut, doch gibt es für die Käufer aus Deutschland einen Haken: Origin versprach, dass jeder unzufriedene Kunde die erste der beiden CDs kostenlos gegen eine neue, mit allen Patches aufgerüstete neue Version eintauschen dürfe. Nachdem der Kunde sich registrieren ließ, natürlich. Das Ärgerliche für die Käufer in Deutschland ist, dass sie sich nur schriftlich auf dem Briefweg registrieren lassen können und dann wohl noch mehrere Wochen warten müssen, bis die neue CD in ihrem Briefkasten landet. Spielspaß auf Raten – so verdirbt sich Origin seinen guten Ruf, meinen viele deutsche Käufer der US-Version. Da selbst mit dem zweiten Patch das Spiel nicht deutlich besser als vorher lief, raten wir Ihnen: Warten Sie auf die deutsche Version. Electronic Arts Deutschland will sich damit genügend Zeit lassen, um ein fehlerfreies Spiel zu garantieren. Dass EA Deutschland durch diese Maßnahme das umsatzstarke Weihnachtsgeschäft zu Gunsten größerer Kundenfreundlichkeit ausfallen ließ, ist dem Hersteller aus Aachen hoch anzurechnen.

Florian Stangl



■ LORD BRITISH So sieht sich Ultima-Erfinder Richard Garriott am liebsten: als strahlender Held der Rollenspiel-Fans. Mit seinem neuesten Werk zog sich der Designer den Zorn der Kunden zu. Zahlreiche Bugs und schlechte Leistungen der Grafikengine verärgerten die Käufer.

Klare Worte

Die deutsche Version von Ultima: Ascension soll fehlerfreier werden.



Marc Trennheuser ist Pressesprecher von Electronic Arts Deutschland.

Warum kommt die deutsche Version von *Ultima: Ascension* so viel später als die englische?
Zum einen ist die Lokalisierung extrem aufwendig und zum anderen hat sich gezeigt, dass es noch nicht den Qualitätsansprüchen genügte. Deshalb werden wir es erst nach einer weiteren Überarbeitung auf den deutschen Markt bringen.
Wann soll *Ultima: Ascension* auf Deutsch erscheinen?
Der neue Termin ist der 24. Februar 2000.
Können deutsche Käufer der US-Version diese bei EA Deutschland umtauschen?
Electronic Arts Deutschland hat die Aufgabe, Produkte auf den Markt zu bringen, die für Deutschland bestimmt sind. Hierbei handelt es sich in der Regel um vollständig lokalisierte Spiele; so wird auch *Ultima 9* komplett in Deutsch erscheinen. Da wir also auch nur für die für Deutschland vorgesehenen Spiele verantwortlich sind, können wir nur für diese einen technischen Support bieten.
Was rätst du den deutschen Fans von *Ultima: Ascension*?
Ich möchte jedem nahe legen, auf die deutsche Version zu warten. Zum einen haben wir sehr viel Wert auf die Übersetzung gelegt und es wäre schade, wenn dies nicht genutzt würde. Und zum anderen wird am 24. Februar eine deutsche Version ausgeliefert, die technisch überarbeitet wurde und auf dem neuesten Stand ist.
Läuft das Spiel auf euren Rechnern?
Unsere Test-Abteilung verfügt über sehr viele verschieden Konfigurationen, auf denen die Spiele getestet werden. Selbstverständlich läuft *Ultima* auf einem Pentium III besser als auf einem Pentium II, aber warten wir doch mal ab, was die verbesserte deutsche Version ab Mitte Februar zu leisten vermag.

■ FACKELLAUF Thandor spart nicht mit Lichteffekten, da derlei Zierrat für moderne Grafikkarten längst kein Problem mehr darstellt.

Spiel der guten Hoffnung

Nach dem Flop Land der Hoffnung hat Innonics Grund zum Optimismus. Denn Thandor zeigt, dass man es besser kann.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Planet 4** ■ VERTRIEB **Innonics** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **13. Januar 2000** ■ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- Ca. 20 Missionen
- Eine Kampagne
- Zwei Ressourcen
- 3D-Landschaft
- Land-, See- und Luftfahrzeuge
- Sichtlinien
- Ballistische Geschosse
- Diplomatie
- Forschung

Braucht die Welt nach *Age of Empires II* und *Earth 2150* denn noch mehr Echtzeitstrategiespiele? Innonics meint: Ja – und kann mit dem Grafikfeuerwerk *Thandor* und einigen neuen Ideen dennoch nicht mithalten.

Ein Krieg beginnt. Niemand weiß so recht, aus welchem Grund, aber innerhalb kürzester Zeit befinden sich die seit Urzeiten verfeindeten Streitkräfte der Ares und Thoraner im offenen Schlagabtausch. Menschenleere Fabrikanlagen sorgen für den Nachschub von immer mehr, immer größeren Kampfrobotern. Panzer, Flugobjekte und weitere Einheiten werden in die Schlacht geschickt, bis die Nachbarplaneten schließlich nicht mehr tatenlos zusehen. Zuerst sind es nur die Devoken, später die Ilurer und die Alborer, die sich in die Auseinandersetzung einmischen.

Der Spieler übernimmt die Rolle des Befehlshabers der Ares. Wie in allen anderen gängigen Echtzeitstrategiespielen besteht seine dringlichste Aufgabe darin, eine funktionierende Basis aufzubauen, diese zu sichern und dort gleichzeitig eine schlagkräftige Armee aufzubauen. Natürlich ist dies schwieriger, als es sein könnte: Außer einem Hauptquartier, in dem Gebäude erstellt werden und etwas Baumaterial namens Xenit besitzt man meist nichts, was militärisch einsetzbar wäre. Also muss erst einmal ein Xenitvorkommen gesucht und mit einer Mine ausgebeutet werden. Damit macht sich sofort die nächste Versorgungslücke bemerkbar, denn das Bergwerk funktioniert nur, wenn ihm Energie zugeführt wird. Energie wiederum wird aus Tritium erzeugt, das ebenfalls in Minen abgebaut werden muss. Xenit und Tritium sind für eine funktionstüchtige Basis dringend notwendig. Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen des Genres werden die Rohstoffe nicht mit Fahrzeugen abgebaut und in die Basis gebracht, sondern von vergleichsweise teuren Minen direkt den Konten des Spielers gutgeschrieben. Der Verlust einer einzigen Mine kann bereits einen herben Rückschlag bedeuten, daher sollten sie unbedingt durch Militärfahrzeuge oder Geschütztürme gesichert sein.



FEUERWERK Die Lichteffekte stellen teilweise sogar die von Earth in den Schatten.



AUGENWISCHEREI Die Lavaflächen sehen zwar spektakulär aus, sie sind aber genauso harmlos wie herkömmliche Seen aus Wasser.



QUAL DER WAHL Durch die Erforschung neuer Technologien kann das Baumenü fast eine bildschirmfüllende Größe annehmen.

Eine defensive Strategie ist dank schwach gepanzerter Fahrzeuge und mehreren Basen meist zum Scheitern verurteilt.

Aus Kostengründen ist es meist unmöglich, mehrere gut ausgebaute Basen zu errichten, an denen sich der Gegner die Zähne ausbeißen würde. Eine defensive Strategie ist somit meist zum Scheitern verurteilt. Auch die zur Verfügung stehenden Fahr- und Flugzeuge spiegeln diese Philosophie wider: Die Panzerung ist extrem schwach, die Bewaffnung hingegen sehr stark. Lediglich Gebäude vertragen mehr als fünf Treffer, Fahrzeuge sind deutlich schneller zu vernichten.

Es gibt nur wenige Standardfahrzeuge in *Thandor*. Wer schnellere oder schwerere Kampfeinheiten haben möchte, muss diese erst erforschen. Dies geschieht in den Fahrzeugfabriken, die für die Dauer der Forschung nichts mehr produzieren - dafür aber umso mehr Xenit und Tritium konsumieren. Auch neue Waffen können erfunden werden. Dazu dienen kostspielige Denktürme, die auf jeweils eine Waffengattung spezialisiert sind. Für ballistische Waffen (MGs und Kanonen), Strahlengeschütze und Raketen kann jeweils ein eigener „Lehrstuhl" errichtet werden, in denen bis zu acht neue Waffentypen im Tausch gegen Xenit entwickelt werden. Die zahlreichen Kombinationen aus Fahrzeugen

Giganten im Zweikampf

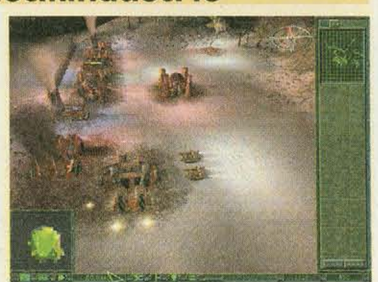
Thandor im Vergleich mit dem derzeitigen Spitzenreiter im Bereich der futuristischen Echtzeitstrategiespiele, *Earth 2150*.

Thandor | **Earth 2150**

Aus der Kosmetikindustrie



Lichteffekte, wohin man nur sieht. Zudem knicken Bäume um und Wasserflächen kräuseln sich. **Wertung:** sehr gut



Wettereffekte und Rauchschwaden erzeugen einen lebendigen Eindruck. Sehenswerte Explosionen. **Wertung:** sehr gut

Die dritte Dimension



Die Karte ist dreh- und zoombar. Spielerisch sinnvoll ist aber nur die Vogelperspektive. **Wertung:** befriedigend

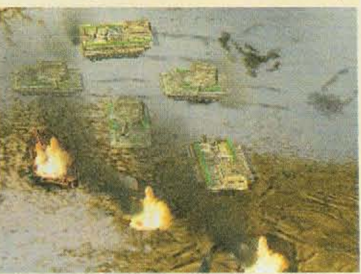


Auch hier gibt es nur eine sinngerechte Ansicht, die 3D-Technik bringt keine inhaltlichen Impulse **Wertung:** befriedigend

Strategischer Anspruch



Basen bauen, Gegner zerstören. Trotz vieler Karten folgt Thandor immer dem gleichen Prinzip. **Wertung:** befriedigend



Missionsübergreifend Rohstoffe zu sammeln erzeugt in *Earth 2150* die großen Freiheiten. **Wertung:** sehr gut

Vielfältige Missionstypen

Alles Feindliche zerstören. Mal mit und mal ohne Zeitlimit. Nicht schlecht, aber nicht mehr ganz zeitgemäß. **Wertung:** befriedigend

Earth bietet mehr Abwechslung: Gegner sabotieren, das Konto auffüllen, eine gewonnene Karte weiterspielen. **Wertung:** gut

Mehrspieler – Mehrwert

Das menschliche Überraschungsmoment und Diplomatie werten das gewohnte Spielprinzip von *Thandor* auf. **Wertung:** gut

Drei Technologien, drei Strategien, drei Gegenstrategien. *Earth 2150* kann viel Spannung bieten. **Wertung:** sehr gut

Der Gewinner: Earth 2150

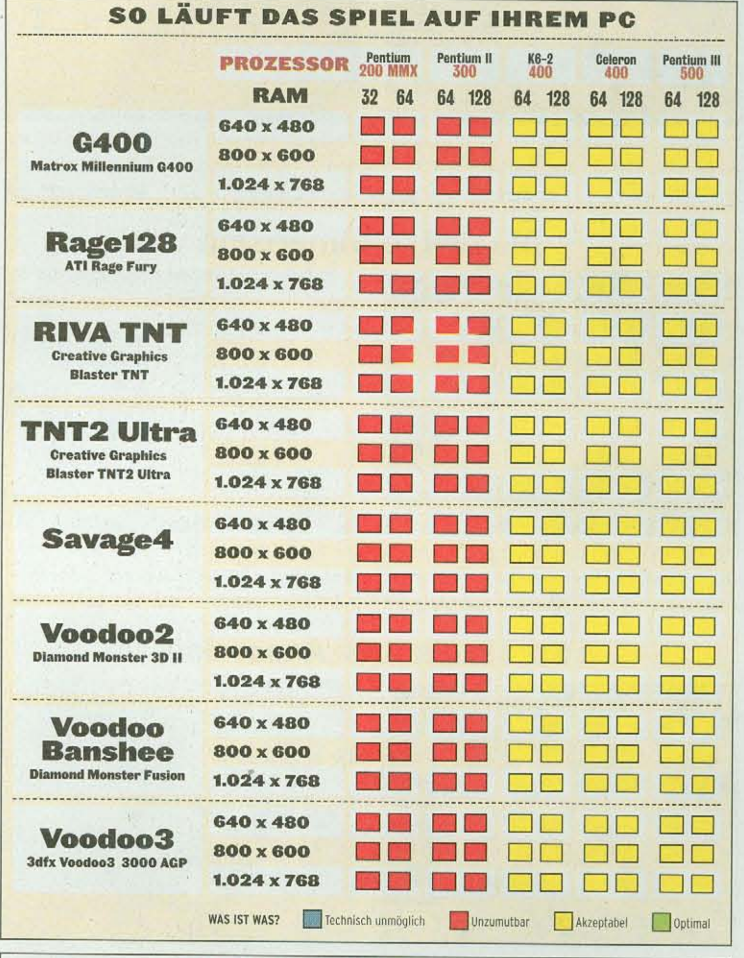
Testcenter — Thandor - Die Invasion

Installiert und läuft



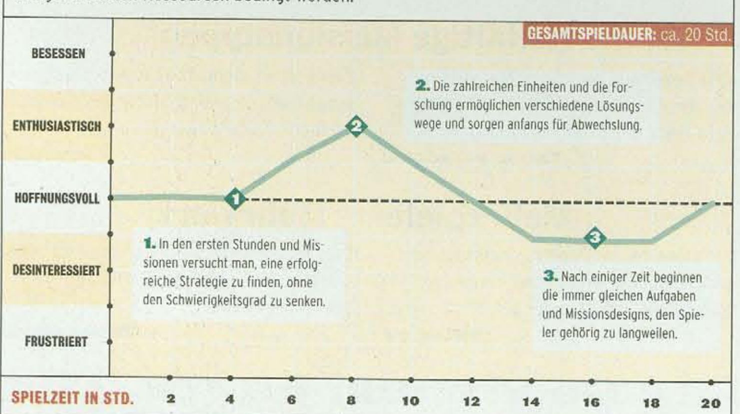
Thandor bietet leider kaum Möglichkeiten zum Tunen, da die Prozessorgeschwindigkeit der limitierende Faktor ist.

- Anscheinend benötigt eine gute Wegfindungsroutine einiges an Rechenleistung.
- Um die Prozessorlast gering zu halten sollten Sie möglichst kleine, schlagkräftige Truppenverbände aufbauen.
- Die Spielgeschwindigkeit sinkt mit jeder zusätzlichen Einheit auf dem Bildschirm.



Die Motivationskurve

Erst relativ spät kommt man hinter die strategischen Feinheiten, die durch die räumliche Trennung der beiden Ressourcen bedingt werden.





MEINUNG

Thandor probiert's mal mit Gemütlichkeit

Petra Maueröder

Wäre Thandor ein 2D-Spiel – es stellte sich die Wer-brauchts-Frage. Dank 3D wird's schon interessanter: Schon jetzt kann man sich an den gleißenden Explosionen kaum satt sehen, Gebäude und Einheiten sind prima animiert, die Hügellandschaft ein optimales Terrain für Hinterhalte. Vorteil für jene, denen *Earth 2150* zu komplex war: Einsteiger kommen schneller rein und besser zurecht. Für künftige Versionen wünsche ich mir vor allem einfallsreichere Missionen mit besser ausgearbeiteten Feindbildern inklusive einer gegnerischen Armee, die nicht exakt die gleichen Panzer einsetzt wie ich. Zwar hat sich Innonics durch diese schachähnliche Regelung viel zeitraubende Ausbalanciererei erspart, doch das ist auch ein Grund, warum die Motivation bei mir nicht das Ausmaß wie bei *StarCraft* erreichte. Und: Falls Sie wie ich zu jenen Echtzeitstrategiespielern gehören, die *C&C 3* und Konsorten nur in „hoher" oder „sehr hoher" Spielgeschwindigkeit genießen können, werden Ihnen bei Thandor die Füße einschlafen, denn das Tempo lässt sich nicht einstellen. Das Warten auf hereintröpfelnde Rohstoffzuwächse lässt Sie nervös mit den Fingern auf die Tischkante trommeln.

Häufige Rückschläge sind an der Tagesordnung und sollten den Spieler nicht zur Aufgabe oder zum Neubeginn verleiten.

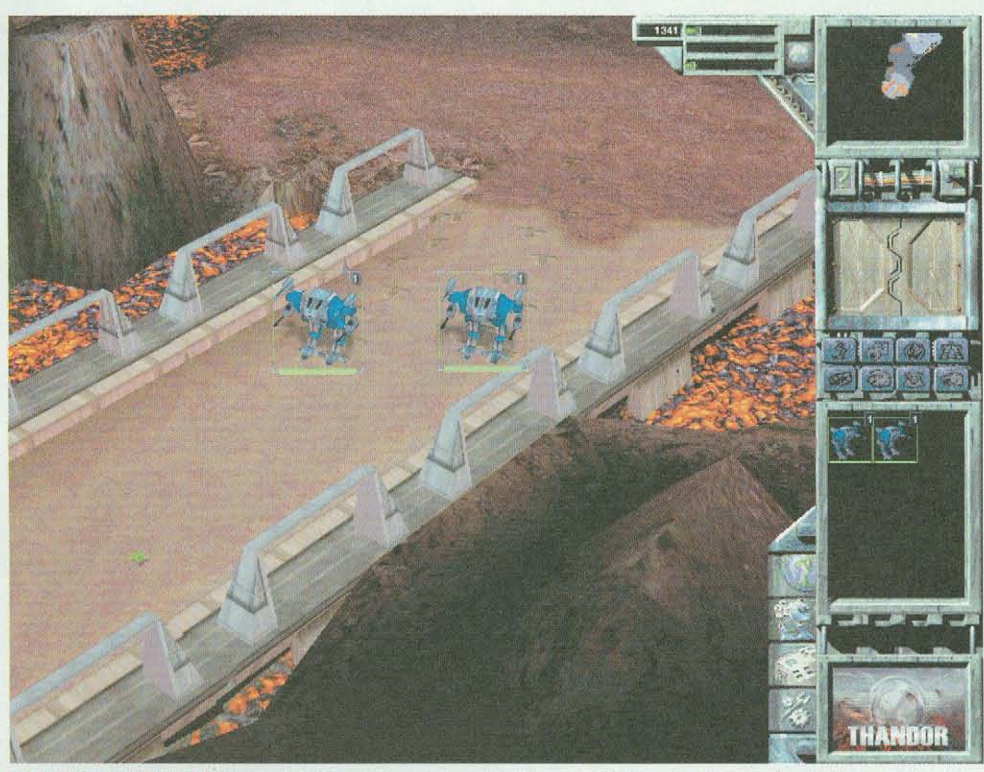
und Waffensystemen sorgen schnell dafür, dass das Baumenü unübersichtlich wird: Aus rund 50 Einheitengattungen kann der Spieler wählen, sobald er sämtliche Forschungszweige abgearbeitet hat.

Und das geht leider schneller, als man denkt. Die meisten Missionen gewinnt man, indem man sämtliche Einheiten und Gebäude des Gegners vernichtet. Lässt man ein harmloses Bauwerk wie beispielsweise ein Tritium-Silo übrig, kann man in aller Ruhe forschen und Xenit sammeln. Da viele Missionen auf der gleichen Karte spielen und man seine Basis und seine Einheiten aus der Vorgängermission übernehmen kann, sollte man am Ende einer Mission auch noch seine Armee mit topmodernen Panzern aufbauen. Im Lauf der Kampagne kommen einige wenige Forschungszweige hinzu, den Löwenanteil der Arbeit hat man allerdings bereits nach der vierten Mission hinter sich gebracht.

Nach einigen weiteren Missionen kommt man auch mit der Tatsache zu-



VOGELPERSPEKTIVE Obwohl eine tiefere Kameraperspektive besser aussieht, entscheidet man sich schnell für die Vogelperspektive.



NEURALGISCHER PUNKT Wie im wirklichen Leben sind auch in Thandor Brücken die strategisch wichtigsten Objekte. Wer hier die Hoheit hat, kontrolliert die ganze Karte. Der Computergegner reagiert mit schweren Angriffen.



Es ist alles Gold, was glänzt. Eine Goldmine ist Thandor allerdings nicht.

Harald Wagner

MEINUNG

Da ist alles drin, was man braucht. Schöne Grafiken, interessante Einheiten, vielfältige Gebäude. Auch die Missionen sind dank der überzeugenden Spielstärke der Gegner sehr spannend. Für meinen Geschmack reicht das heutzutage aber nicht mehr aus. Die Atmosphäre des Spiels ist in etwa so dicht wie auf dem Mond, in puncto Abwechslungsreichtum kann *Thandor* nicht mit *Command & Conquer 3* oder *Earth 2150* mithalten und sobald die richtige Strategie gefunden wurde, sind die meisten Missionen leicht zu gewinnen. Was *Thandor – Die Invasion* zu bieten hat, ist wirklich alles gut. Doch im Jahr 2000 ist dies von allem eine Spur zu wenig.

Die Künstliche Intelligenz ist zwar gut, aber auch prozessorlastig. Schon mittelgroße Armeen zwingen den stärksten Rechner in die Knie.

recht, dass man nicht nur eine Basis zu verwalten, sondern auch etliche Minen zu verteidigen hat. Erstaunlich schnell lernt man, an mehreren Fronten zu kämpfen und sich mit dem Verlust eines Standorts abzufinden. Der Computer hat mit den gleichen Problemen zu kämpfen und gibt sich ebenfalls nach derartigen Rückschritten nicht geschlagen.

Sobald die Eingewöhnungsphase beendet ist, präsentiert sich *Thandor* als ausgesprochen gewöhnliches Echtzeitstrategiespiel. Die Bedienung entspricht ohnehin (und lobenswerterweise) den Standards, der Rest des Spiels allerdings auch. Es gibt keine Einzelkämpfermissionen, keine Einsätze ohne Basis und keine Aufträge mit besonderem strategischen Anspruch. Jedes Mal gilt es, alle gegnerischen Fahrzeuge und Bauten zu zerstören, die einzige Abwechslung dabei ist der Zeitrahmen, der in einigen wenigen Missionen vorgegeben wird.

Um Missverständnissen vorzubeugen: Das Spiel hat durchaus Stärken. Tatsächlich ist *Thandor – Die Invasion* eines der technisch ausgereiftesten Programme im Genre der Echtzeitstrategien. Die Einheiten reagieren auch ohne Anweisungen vom Spieler angemessen auf Angriffe oder plötzlich auftauchende Gegner, sie zerstören gegnerische Gebäude in der richtigen Reihenfolge und machen auch sonst einen sehr vernünftigen Eindruck. Für den Computergegner gilt natürlich das Gleiche. Abhängig vom gewählten „Intelligenzgrad" kann die Software sogar einen Widersacher darstellen, der einem menschlichen Spieler in nichts nachsteht. Auch die Wege, welche die Einheiten zu einem zugewiesenen Ziel nehmen, sind – im Gegensatz zu Spielen wie *C&C* oder *Earth 2150* – nahezu optimal.

Diese Perfektion kostet natürlich Rechenzeit. Das Spiel macht bereits zu Beginn einer Mission einen etwas zähen Eindruck, wenn aber erst einmal einige Fahrzeuge gebaut wurden und diese sich gleichzeitig bewegen, wird der Bildschirminhalt nur noch zwei- bis drei Mal pro Sekunde aktualisiert. Daraus ergibt sich, dass der Einsatz großer Armeen auf derzeit erhältlichen Rechnern kaum möglich ist. Eine Gruppe von zirka zehn fahrenden Einheiten kann gerade noch gemeinsam dirigiert werden, größere Verbände machen *Thandor* leider unspielbar.

Harald Wagner



AUF DER CD-ROM!
Eine Demoversion mit zwei umfangreichen Missionen.

KLEINE BELOHNUNG Nach jedem abgeschlossenen Einsatz informiert eine solch schmucklose Tabelle über den Spielverlauf.

TESTURTEIL Thandor – Die Invasion

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Earth 2150** 12/99 – Die Kombination sämtlicher guter Ideen, die es im Genre jemals gab.
- **C&C 3** 10/99 – Sehr atmosphärisch. Objektiv betrachtet aber blanker Durchschnitt.
- **Thandor** 2/2000 – Thandor hat zu wenige Features von den Konkurrenten geklaut, um in der obersten Liga mithalten zu können.
- **Warzone 2100** 5/99 – Gemütlich wie ein leerer Kühlschrank. Warzone fehlt es an Stimmung.
- **Machines** 9/98 – Ideenlos: zu wenige Einheiten, zu wenig Story, zu wenig Abwechslung.

GRAFIK ..... Gut
Nicht eben schnell, aber schön und zweckmäßig.

SOUND ..... Gut
Geniale Stille: keine monotonen Meldungen.

STEUERUNG ..... Befriedigend
Von StarCraft hätte man noch lernen können.

MEHRSPIELER ..... Gut
Mit Diplomatie und Kooperation empfehlenswert.

76% SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 233	Pentium III 350
64 MB RAM	128 MB RAM
8xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 128 MB	HD: 128 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✘ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC – Netzwerk 8 Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD 3
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback ..... ✘

Ein scheinheiliger Engel

Shiny veröffentlicht endlich sein Action-Adventure um den kleinen Engel Bob.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Shiny** ■ VERTRIEB **Interplay** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **15. Februar 2000** ■ USK **Noch nicht bekannt**

AUF EINEN BLICK

- Originelles Spielprinzip
- Zehn verschiedene Waffen
- Anspruchsvolle 3D-Technik
- Beinahe 50 übernahmefähige Spielfiguren
- Der knuddeligste Messias aller Zeiten



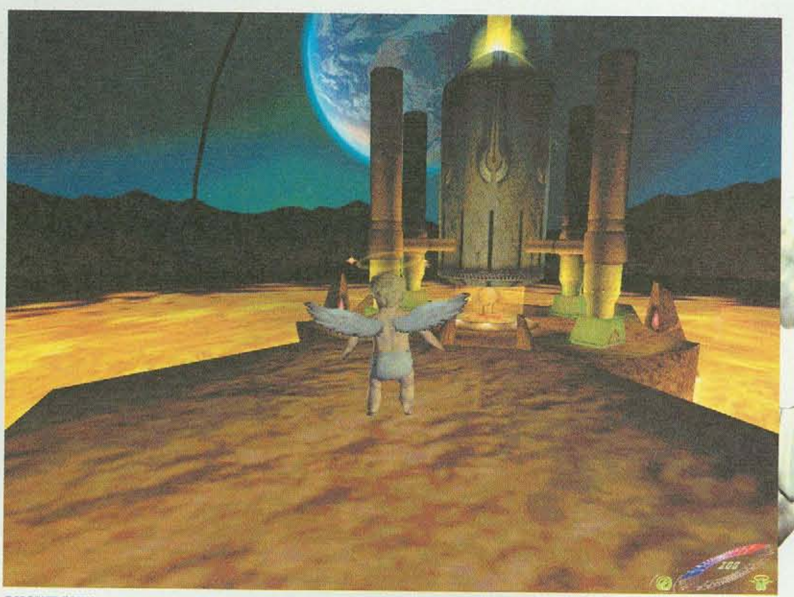
Die erlösungshungrige Spielerschar musste bis zum Anbruch des neuen Millenniums warten, bis Shiny endlich Bob auf die Erde sandte, auf dass die kleine Putte den irdischen Sündenpfuhl vom Laster befreie. Wir klären im folgenden Testbericht, ob der Wonneproppen ein echter Messias oder doch nur ein falscher Prophet ist.

Fast drei Jahre lang währte die Entwicklung von *Messiah*, das Chef-Designer und Shiny-Präsident Dave Perry noch im vergangenen Jahr als technische und spielerische Revolution anpries. Rechtfertigen konnte er diese Lobhudelei zum einen mit dem ungewöhnlichen Spielprinzip seines Hätschelkindes, zum anderen bot die verwendete Grafikengine Möglichkeiten, von denen die meisten Mitbewerber nur träumen konnten. Doch bevor hier die Vorzüge von Texture Video Streaming und



AUF DER CD-ROM!
Exklusive Videoreportage zum neuesten Shiny-Titel.

Flexibler Polygonberechnung gepriesen werden, sollen Nichteingeweihte erst einmal erfahren, was ein Windelschisser wie Bob in einem knallharten Action-Adventure zu suchen hat.

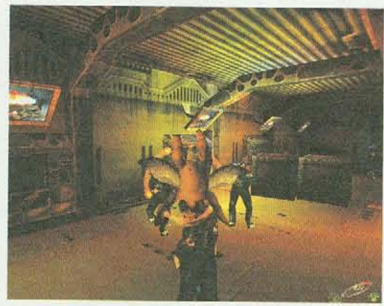


SHOWDOWN Was erwartet den kleinen Engel wohl am Ende seiner Odyssee durch die lasterhafte Welt des 21. Jahrhunderts? Ohne zu viel zu verraten: Es wird verdammt unangenehm.

Damit der kleine Kerl in den Genuss richtiger Erzengelsschwingen kommen kann, muss er sich auf der Erde bewähren. Ausgerüstet mit Windel, Pausbäckchen und einem Paar Stummelflügelchen, watschelt Bob durch die Straßen einer bedrohlichen Großstadt und weiß kaum, wie er das erste von über zwei Dutzend Missionszielen erfüllen soll. Glücklicherweise besitzt er die Gabe, von anderen Körpern Besitz ergreifen zu können, was er so bewerkstelligt, dass er einfach in den jeweiligen Menschen hineinfliegt. Daraufhin verfügt der sonst so schwache Bob über die Fähigkeiten der jeweiligen Person, das heißt, er kann auf einmal prima mit einer fetten Wumme umgehen, wenn er etwa einen Polizisten übernom-



HEILIGENSCHEIN Sobald Bob einen bestimmten Körper übernommen hat, leuchtet über dessen Kopf der heilige Kringel, der allerdings nur dem Spieler auffällt. Sobald er die Knarre zückt, geht das Geballere los.



PURZELBAUM Hier verlässt der Engel gerade einen schwerverletzten Polizisten.



PRIESTERSEMINAR Die kurzen Zwischensequenzen sind recht spannend geraten.



■ ENGELCHEN & TEUFELCHEN Wie man sieht, hat der kleine Bob nicht nur Spaß am Gebet. Auch irdische Laster entlocken ihm ein (frommes) Lächeln.

Alle lieben Bob

Auch in seiner eigentlichen Gestalt ist Bob keineswegs bloß ein völlig hilfloses kleines Würmchen.



SELBSTSTÄNDIG Dieses Knöpfchen kann Bob auch allein drücken. Für die meisten Aktionen muss er vorher die Gestalt wechseln.



PFIFFIG Der schreckliche Türsteher-Goliath imponiert dem Engel nicht.



IM ANFLUG Diese Dame möchte der kleine Held gern übernehmen.



AM ABGRUND Bob klettert trotz kurzer Beinchen recht behände eine Wand hinauf.



SALTO MORTALE Hier verlässt Bob gerade einen ausgedienten Wirtskörper.



WÜRGER In Gestalt eines Polizisten schleicht sich Bob von hinten an und bricht ein Genick.



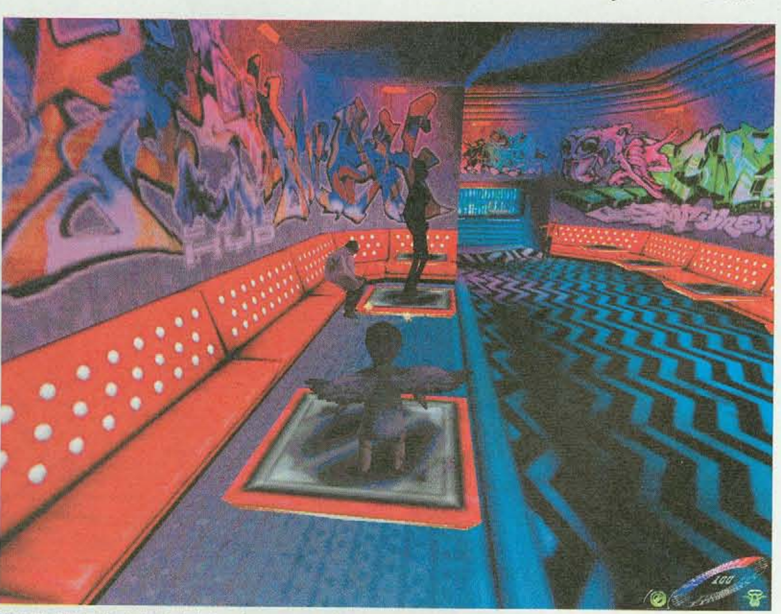
KEIN BIER AUF HAWAII Bob schaut sich in aller Ruhe die Trinkvorräte der Bar an.



SESAM ÖFFNE DICH Nur befugte Personen können bestimmte Türen öffnen. Daher muss Bob zunächst in ihre Körper schlüpfen.

Geht die Lebensenergie zur Neige, dann hilft der Sprung in einen fremden Körper.

men hat. Sollte ein Dritter Augenzeuge dieser Metamorphose werden, dann hat Bob allerdings nichts zu lachen: Handelt es sich bei diesem Zuschauer beispielsweise um einen weiteren Polizisten, dann eröffnet dieser gleich das Feuer, da sich rasch die Ankunft des Cherubs auf der Erde unter den Menschen verbreitet hat, worüber die Behörden gar nicht erfreut sind. Wird Bob in der Haut eines Menschen derart unfreundlich begrüßt, dann bleibt ihm nichts anderes übrig, als entweder das Weite zu suchen oder gleichfalls von seiner Waffe Gebrauch zu machen. Sollte er in seiner eigentlichen Gestalt verletzt werden, dann kann er seine Lebensenergie dadurch wieder erneuern, dass er dem Körper Energie entzieht, in dem er sich gerade befindet. Immer lässt er jedoch einen Rest von 10% übrig, damit sein Wirt nicht das Zeitliche segnet. Auf der leichtesten der drei Schwierigkeitsstufen kann Bob nur dann verletzt werden, wenn er sich außerhalb eines menschlichen Körpers befindet. Dementsprechend ist es häufig taktisch klug – wenn auch moralisch gewiss nicht ganz unbedenklich –, dass sich Bob in Gestalt etwa eines Wachmann von einem hohen Gebäude fallen lässt, um den Menschen durch den Sturz zu töten und mit ihm dadurch quitt zu werden. Obwohl die Steuerung zunächst ein



RED VELVET Bob hat sich in eine Lasterhöhle gewagt, genießt aber offenbar seinen Aufenthalt mit einer Tanzeinlage auf dem Tisch. Die übrigen Besucher sind offenbar wenig begeistert.

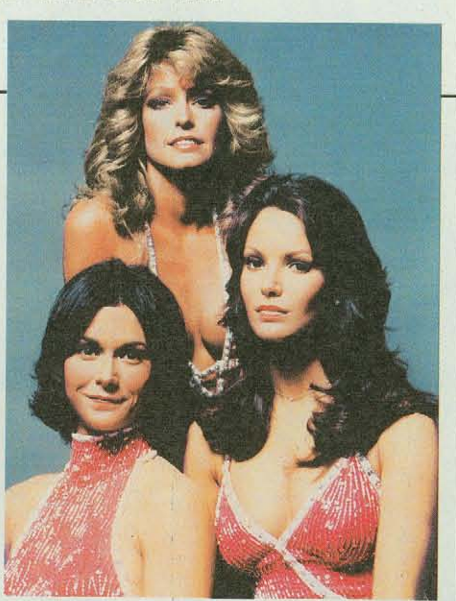
Vom Himmel hoch ...

Engel sind beliebt - doch nicht alle tragen Windeln.

Laut einer unabhängigen Studie, die im vergangenen Jahr an einer amerikanischen Universität durchgeführt wurde, glauben 69% aller erwachsenen Amerikaner an Engel. In Mitteleuropa ist der Engelsglaube kaum weniger stark verbreitet.



RACHE-ENGEL In Requiem sorgte schon Malachi für Ordnung.



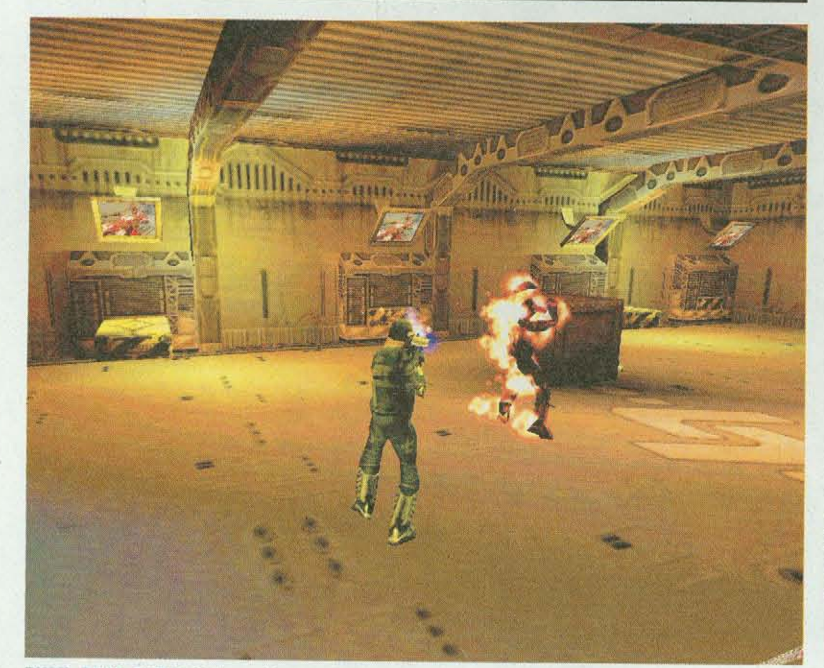
DREI ENGEL FÜR CHARLY kämpfen in der Serie für das Recht.



GÖTTLICHER BOTSCHAFTER Die Jungfrau Maria bekommt hohen Besuch und lauscht andächtig.



SCHUTZENGEL Die meisten Menschen glauben an ihre Existenz.

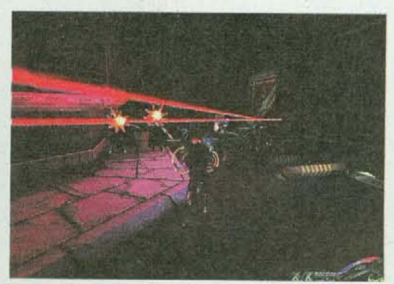


BURN, BABY, BURN! Schere, Messer, Feuer, Licht - sind für kleine Kinder nicht. Die deutsche Version wird vermutlich ohne den schrecklichen Flammenwerfer auskommen.



ZUNGENKUSS Ein leichtes Mädchen versucht, den braven Bob zu verführen. Doch natürlich bleibt der Engel standhaft ...

Bei sinnloser Metzelei töten Sie vielleicht eine Fachkraft, die Sie noch benötigen.



HAB DICH! Die Sicherheitspolizisten haben Bob im Körper ihres Kollegen entdeckt.

wenig hakelig wirkt, gewöhnt man sich recht schnell an das rasche Besitzergreifen verschiedener Körper, was von Mal zu Mal leichter zu bewerkstelligen ist. Der Held wird auf einfache Weise mit einer kombinierten Maus-/Tastatursteuerung gelenkt, wobei die Kamera beim Heranzoomen automatisch in die Ich-Perspektive umstellt.

Außer zum Kämpfen benötigt Bob seine Verwandlungsfähigkeit, um Maschinen zu bedienen, Türen zu öffnen oder um einfach unbehelligt flanieren zu können. So muss der Engel zum Beispiel in den Körper eines Nukleartechnikers schlüpfen, um in einem Atomforschungstrakt tätig zu werden, der nur mit entsprechendem Schutzanzug betreten werden kann.



AUF DER LAUER Bob wartet auf einen günstigen Augenblick zur Symbiose. Der Herr mit der Waffe schießt wirklich verdammt schnell.

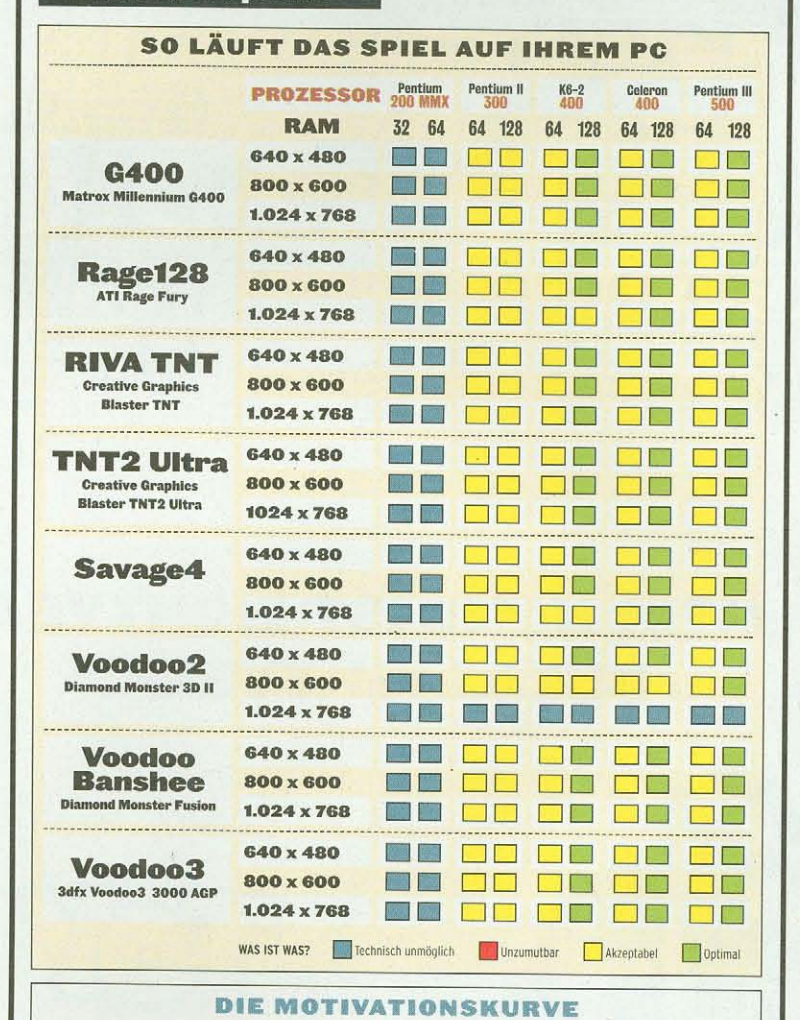
Testcenter — Messiah

Installiert und läuft


Marcus Esposito

Messiah bietet dem Spieler eine skalierbare Grafikengine, die auch auf langsameren Rechnern ein flüssiges Bild ermöglicht.

- Experimentieren Sie mit der Framerate, die Sie in den Optionen einstellen können.
- Reduzieren Sie die Auflösung.
- Bei nur 64 MB Hauptspeicher sollten Sie alle Hintergrundprogramme schließen.
- Ebenfalls sollten Sie eine permanente Auslagerungsdatei einrichten.



SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC

Grafikkarte	PROZESSOR	Pentium 200 MMX		Pentium II 300		K6-2 400		Celeron 400		Pentium III 500	
	RAM	32	64	64	128	64	128	64	128	64	128
G400 (Matrox Millennium G400)	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
Rage128 (ATI Rage Fury)	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
RIVA TNT (Creative Graphics Blaster TNT)	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
TNT2 Ultra (Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra)	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
	1024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
Savage4	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
Voodoo2 (Diamond Monster 3D II)	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Voodoo Banshee (Diamond Monster Fusion)	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
Voodoo3 (3dfx Voodoo3 3000 AGP)	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

DIE MOTIVATIONSKURVE

Messiah verfügt über drei Schwierigkeitsgrade. Auf der leichtesten Stufe kommt man recht flott voran, die oberen beiden Stufen sind jedoch nur für geübte Action-Spieler geeignet.



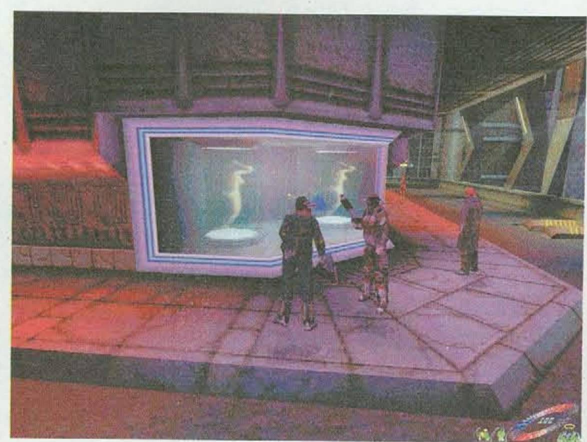
KEINER GUCKT ... und Bob schleicht sich von hinten an einen ahnungslosen Wachmann heran, um ihn zu übernehmen.

Der Messias kann zwar nicht besonders gut flattern, ein Gleitflug ist aber immer möglich.

Einige Passagen sind allerdings nur zu meistern, wenn Bob in seiner Engelsgestalt auftritt, da er nur so in der Lage ist, zumindest kurze Strecken fliegend zu überbrücken. Auch einige enge Gänge kann der Held nur passieren, wenn er sich als himmlisches Kindchen in Krabbelposition begibt. Dann gelingt es ihm etwa, einen Raum zu erreichen, in dem er einen großen Ventilator abstellen kann, der ihm an anderer Stelle den Weg versperrt. Die meiste Zeit ist der Spieler also damit beschäftigt, sich



REIN UND RAUS Engel Bob übernimmt ein leichtes Mädchen, indem er von hinten in ihren Körper hineinspringt.



PEEPSHOW Überall begegnen Ihnen Sex und Gewalt in den Straßen der Stadt. Bob wirft auch einen Blick auf diese virtuellen Damen.



MEINUNG

Trotz kurzer Beine hilft Bob verwöhnten Spielern auf die Sprünge.

Peter Kusenberg

Mit *Messiah* ist es so wie mit dem Kinofilm *Die Matrix*: Bevor ich das lang erwartete Produkt endlich in Augenschein nehmen konnte, hatte ich bereits unzählige Berichte gelesen, Dokumentarfilmchen gesehen und Soundtracks gehört. Dementsprechend wirkt auf mich das eigentlich innovative Spielprinzip von Shinys Vorzeigetitel gar nicht mehr so innovativ, obwohl es bislang sicherlich keinen zweiten derart ungewöhnlichen Helden in einem Genrevertreter gegeben hat. Der bewindelte Möchtegern-Erlöser hat sich zwar um ein Jahr verspätet, doch sein quirliges Rein-Raus-Spiel sorgt für äußerst anregende Unterhaltung. Gerade weil *Messiah* immer noch Lichtjahre entfernt ist von herkömmlichen Schieß- oder Hüpfspielchen, werde ich gerne den Namen dieses Messias' lobpreisen.

zu überlegen, welche Gestalt Bob am zweckmäßigsten annimmt. Gerade auf den beiden höheren Schwierigkeitsstufen sind allerdings auch die Kämpfe eine enorme Herausforderung, da nicht nur Polizisten, Militärangehörige und sonstige Sicherheitskräfte Waffen bei sich tragen, sondern auch dreiste Untergrundkämpfer. Eine dritte Herausforderung für den Spieler stellen Rätsel dar, bei denen man etwa drei Ventilatoren so justieren muss, dass Bob mit ihrer Hilfe auf die oberste Plattform gelangen kann.

Die düsteren Räume und die zwielichtigen Figuren sorgen für ein bedrohliches Ambiente.



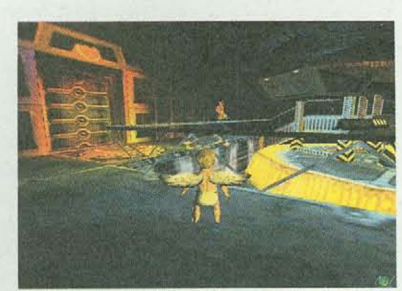
UNDERCOVER Bob ist einer Prostituierten auf ihr Zimmer gefolgt. Der Dame ist es offenbar egal, ob ihr Gast eine kleine Putte ist – sie hat wohl noch nichts vom Messias gehört.



ZOOMFAKTOR 10 Mit den meisten Waffen können Sie nah an den Gegner heranzoomen. Leuchtet ein Totenkopf, dann heißt's: Todesschuss.

Grafisch kann sich *Messiah* neben den Konkurrenten *Drakan* und *Outcast* sehen lassen, auch wenn die verschiedenen Räume der düsteren Zukunftswelt zumeist recht finster wirken. Shiny hat jedoch für Abwechslung gesorgt, so dass Sie einmal eine kunterbunte Bar besuchen dürfen, in der zu psychedelischem Farbenspiel Stripperinnen, Säufer und Türsteher einen munteren Reigen tanzen. Technisch zeichnet sich die Engine allein dadurch aus, dass die Anzahl der Polygone je nach Bedarf bestimmt wird. Bei extremer Nahansicht sieht man genau die detailreiche Gestaltung der Menschen und Mutanten, bei Betrachtung aus der Distanz wird die Anzahl der Polygone automatisch reduziert. In der *Messiah*-Welt gibt es eine Reihe von Videoleinwänden, auf denen etwa Werbefilmchen oder erotische Strips zu sehen sind; diese werden mit Hilfe eines besonderen Verfahrens namens „Texture Video Streaming" so wirklichkeitsgetreu eingesetzt, dass sie sehr gut eine Atmosphäre verstärken, die mitunter an den Film *Blade Runner* erinnert. Musikalisch wird für deftigen Sound gesorgt: Besonders die Stücke der Fear Factory passen mit brutalen Industrial-Rockideal zur bedrohlichen Endzeitstimmung. *Messiah* wird laut Aussage der Vertriebsfirma Interplay vermutlich erst im Februar veröffentlicht, die deutsche Version wahrscheinlich erst Anfang März, da Bob bislang nur ein paar englische Satzbrocken brabbeln kann.

Peter Kusenberg



RADIOACTIVE BABY Der Held kann nicht jeden Raum in seiner eigenen Gestalt betreten.

MEINUNG

Der Messias kommt. Bringen Sie sich in Sicherheit!

Andreas Sauerland

Wo dieser Engel auftritt, wächst kein Gras mehr. Dabei ist Bob doch eigentlich soooo niedlich und im Dienst einer guten Sache unterwegs. Der Graben, der sich zwischen den ehrenvollen Absichten des himmlischen Botschafters und seinen rabiaten Methoden auftut, macht sicherlich den Hauptreiz dieses ungewöhnlichen Shooters aus. Zudem blitzt der typische Shiny-Humor, der auch schon MDK zu einem Spiel der Sonderklasse machte, an allen Ecken auf: Beispielsweise, wenn Sie eine Dame des horizontalen Gewerbes anflirten, die zunächst auch auf Ihre Annäherungsversuche eingeht – nur, um Ihnen im nächsten Moment einen ordentlichen Tritt in die Weichteile zu verpassen. Trotz des vor allem im letzten Drittel im wahrsten Sinne des Wortes überirdischen Schwierigkeitsgrades kann das Fazit also nur sein: Der Messias rockt. Und zwar gewaltig.

TESTURTEIL Messiah

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Drakan 10/99
Rynns prächtiger Drachenritt – verdientermaßen unsere Genrereferenz.

ShadowMan 10/99
Mike LeRois Reise durchs Totenreich überzeugt durch düstere Atmosphäre.

Messiah 2/2000
Der Shiny-Titel kann sich dank des originellen Spielprinzips in der Oberliga der Genrecharts platzieren.

Outcast 8/99
Cutter Slades Odyssee durch Adelpha gilt noch immer als Innovationsmeister.

Heretic 2 1/99
Der mittlerweile betagte Raven-Titel wurde leider maßlos unterschätzt.

GRAFIK .... Gut
Eine Fülle an Details sorgt für Abwechslung.

SOUND .... Gut
Wer auf harte Beats steht, liebt den Soundtrack.

STEUERUNG .... Gut
Die Steuerung ist ein wenig gewöhnungsbedürftig.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspieler-Modus vorhanden.

87%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 233	Pentium II 333
64 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 250 MB	HD: 500 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✔ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD .... -
CDs pro Packung 1

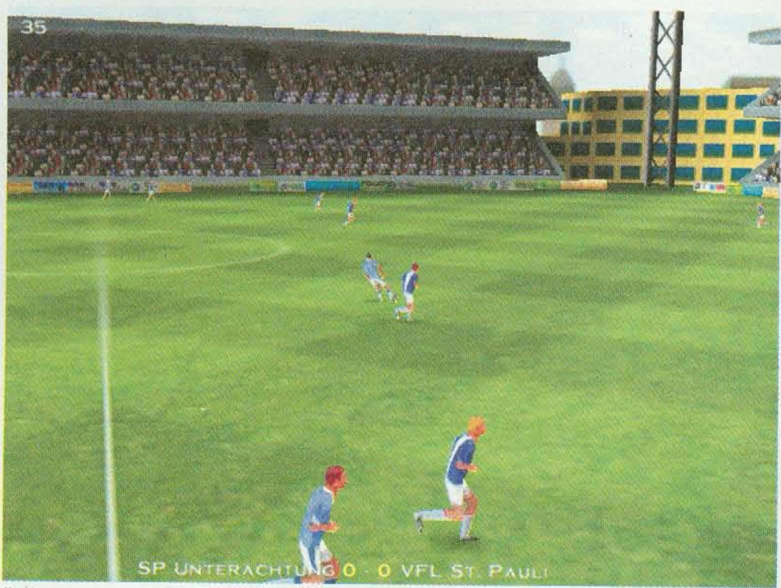
STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Weit im Abseits

Trotz Sat-1-Lizenz macht der neue ran Trainer keine gute Figur.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **United Software** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ TERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**

AUF EINEN BLICK
- Spielszenen aus zehn Perspektiven
- Kein Mehrspielermodus
- Kein Spielkommentar
- 3D-Spielszenen
- Bis zu 1.024x768 Bildpunkte



ÄRGERLICH In den Spielszenen können Sie zwar aus zehn verschiedenen Perspektiven wählen. Schöner wird das Geschehen auf dem Platz dadurch aber auch nicht.

Neben der ARD-Sportschau zählt ran auf Sat 1 schon lange zu den erfolgreichsten Sportsendungen. Leider konnten die *ran Trainer*, von denen mittlerweile der dritte Teil vorliegt, das Niveau der TV-Vorlage bislang nicht ansatzweise erreichen.

Schon die ersten beiden Teile der Serie waren keine Meisterwerke - da verwundert es eigentlich kaum, dass auch *ran Trainer 3* qualitativ höchstens in der Kreisklasse spielt. Wie in den Vorgängern übernehmen Sie zwei Funktionen: Als Trainer kümmern Sie sich um Aufstellungen, Spielereinkäufe und stellen einen Trainings-Wochenplan für Ihr Team auf. Als Manager sind Sie für die finanziellen Angelegenheiten Ihres Vereins verantwortlich, suchen Sponsoren aus und legen die Eintrittspreise für die Spiele fest. Das war es auch schon fast - verglichen mit anderen Fußballmanagern hat der *ran Trainer 3* enttäuschend wenige Optionen zu bieten; Tiefgang und Langzeitmotivation wie in *Anstoss 2 Gold* sollten Sie nicht erwarten. Auch die 3D-Spielszenen enttäuschen auf ganzer Linie: Grafisch minderwertige Ruckelorgien zeigen Ihnen, wie Ihre Mannen dem Ball nachjagen. Auf eine Sprachausgabe wurde dabei ebenso verzichtet wie auf einen Mehrspielermodus; noch nicht einmal das Durchwechseln an einem PC ist vorgesehen.

Andreas Sauerland

Auch der dritte Teil der Serie enttäuscht auf ganzer Linie.

TESTURTEIL ran Trainer 3

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Anstoss 2 Gold** 11/98 — Der Ascaron-Klassiker überzeugt durch Spieltiefe und Anspruch.
- **Kicker Fußballmanager** 11/99 — Übersichtliche Oberfläche und große Komplexität durch viele Optionen.
- **Bundesliga 2000** 12/99 — Trotz *FIFA 99*-Engine bietet das EA-Werk nur solide Mittelklasse.
- **ran Trainer 3** 2/2000 — Wenig Optionen, ruckelige Grafik und kaum Spieltiefe: ran Trainer 3 disqualifiziert sich in der Vorrunde.
- **Hattrick! Wins** 12/99 — Das Schlusslicht: Ikarion enttäuscht auf ganzer Linie.

GRAFIK .... Ausreichend
Langweilige Menüs und lieblose 3D-Grafik.

SOUND .... Ausreichend
Kein Kommentator für die Spielszenen.

STEUERUNG .... Befriedigend
Die Menüs sind halbwegs übersichtlich gestaltet.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspieler-Modus vorhanden.

49%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 200	Pentium II/333
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 50 MB	HD: 100 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD .... -
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

KURZTESTS

Test Drive Off-Road 3

■ GENRE **Rennspiel** ■ ENTWICKLER **Pitbull Syndicate** ■ VERTRIEB **Infogrames** ■ USK **Noch nicht bekannt**



IM ABGRUND Die engen Schluchten lassen kein Off-Road-Feeling aufkommen.

Der kontinuierliche Absturz der *Test Drive*-Serie macht auch vor der Offroad-Variante nicht halt. Wo die beiden Vorgänger noch mit fantasievollen Pisten für das schwache Fahrmodell entschädigen konnten, präsentiert *Off-Road 3* nur noch eintönige Schluchten und glatte Flächen. Die Steuerung ist wie eh und je vollkommen gefühllos ausgefallen, nicht einmal an ein Schadensmodell wurde gedacht. Immerhin können die 17 „simulierten" Fahrzeuge optisch überzeugen, fahrerisch ist aber kein Unterschied zwischen den Wagen festzustellen. Sogar das abgrundtief schlechte *LKW-Raser* konnte den Offroad-Aspekt realistischer vermitteln. *(hw)*

SPIELSPASS 23%

Descent 3: Mercenary

■ GENRE **3D-Action** ■ ENTWICKLER **Outrage** ■ VERTRIEB **Interplay** ■ USK **Ab 12 Jahren**



SCHWINDELERREGEND Die großen Levels erzeugen Orientierungsschwierigkeiten.

Gerade einmal sieben Einzelspieler- und vier Mehrspielermissionen enthält das Zusatzpaket *Mercenary* für das 3D-Actionspiel *Descent 3*. Auf den ersten Blick erscheint dies wenig, doch mit den von Spielern erstellten Einsätzen hat man deutlich mehr Spaß und Spannung als mit den Originalmissionen. Zahlreiche Puzzle-Elemente und detaillierte Oberflächenszenarien sorgen für tagelanges Vergnügen. Wie auch die Vollversion ist *Mercenary* grafisch etwas veraltet, das Spielprinzip ist aber immer noch genial. Outrage plant weitere Zusatzpakete: Wer sich mit einer eigenen Mission verewigen möchte, findet auf der *Mercenary*-CD einen Editor und die Teilnahmebedingungen. *(hw)*

SPIELSPASS 80%

24 Stunden höchste Konzentration

Die aufregendsten Wagen der Welt fahren in einem durch und durch unspektakulären Spiel um die Wette.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Eutechnyx** ■ VERTRIEB **Infogrames** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Dezember 1999** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

AUF EINEN BLICK

- Neun Strecken
- Acht GT1-Wagen
- Acht GT2-Wagen
- Acht Prototypen
- 47 Gegner
- 24 Stunden

Was macht an einem Rennspiel Spaß? Entweder das spektakuläre Fahren mit kontrollierten Drifts oder aber das Beherrschen eines perfekt simulierten Fahrzeugs. Ein Rennspiel, das beides nicht bieten kann, ist - Die 24 Stunden von LeMans.



NICHTS GEHT MEHR Bei so dichtem Verkehr sinkt die Bildwiederholrate auch auf High-End-Rechnern in den einstelligen Bereich. Sauberes Fahren wird dadurch unmöglich.

Die 24 Stunden von LeMans gehören zu den bekanntesten Rennsportereignissen. Erfahrene Piloten, eine anspruchsvolle Strecke und nicht zuletzt aufregende Fahrzeuge aus mehreren Klassen machen das französische Straßenrennen alljährlich zu einem echten Nervenkitzel. Diese Atmosphäre auf den PC zu übertragen, ist bislang noch keinem Programmierteam gelungen. Daran ändert leider auch Infogrames' *Die 24 Stunden von LeMans* nichts, denn bei diesem Spiel wurde allzu wenig auf den Fahrspaß geachtet. Auf den ersten Blick macht das Programm einen sehr überzeugenden Eindruck: Die 24 sehr detailliert dargestellten Wagen können im Arcade-Modus Stück für Stück freigeschaltet werden und im Karrieremodus muss man sich vom GT2-Fahrer zu den Prototypen „hocharbeiten". Sobald man aber in eines der Rennautos steigt, zeigt *Die 24 Stunden von LeMans* sein wahres Gesicht: Die Steuerung mit Joystick oder Lenkrad ist in jeder Einstellung viel zu empfindlich und darüber hinaus unpräzise. Lediglich die Tastatursteuerung beschert gute Ergebnisse.

Die Atmosphäre von LeMans auf den PC zu übertragen, ist bislang noch keinem Programmierteam gelungen.

Das Spiel verfügt über drei Spielmodi: den Arcade-Modus, in dem alle neun vom französischen Automobile Club de l'ouest organisierten GT-Rennen einzeln angewählt werden können, die Meisterschaft über alle diese Rennen und schließlich die 24 Stunden von LeMans. LeMans ist spielerisch am interessantesten, da man tatsächlich 24 Stunden fahren kann. Für ungeduldigere Spieler besteht die Möglichkeit, das Rennen auf zwölf Minuten zu verkürzen - damit verzichtet man allerdings auf den einzigen Pluspunkt des Spiels. Denn die übrigen Features entsprechen denen aller anderen Rennspiele: Jeder Wagen hat sein eigenes Fahrverhalten, die Gegner fahren unfair, aber langsam und die Strecken sind leidlich abwechslungsreich. Die Bildwiederholrate ist dabei stets so hoch, dass mit der Tastatur präzise selbst in engste Kurven eingelenkt werden kann.

Harald Wagner



Nur wer wirklich nichts als fahren will, ist mit den 24 Stunden von Le Mans gut bedient.

Harald Wagner

Ein wirklich nettes Rennspiel wird uns da präsentiert. Realistische Strecken, verpackt in eine ordentliche Grafik und befahren von schicken Wagen. All das können andere Rennspiele aber auch bieten, oftmals sogar zusätzlich zu einem echten Spielinhalt. Bei *Die 24 Stunden von Le Mans* beschränkt sich dieser auf das Ausdauerrennen - in diesem Punkt ist das Programm allerdings unschlagbar.



VETTERNWIRTSCHAFT Der PC ermöglicht seinen Fahrern stets einen optimalen Start und schickt den Spieler auf Aufholjagd.

TESTURTEIL — Die 24 Stunden von Le Mans

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **TOCA 2** 5/99 — Die zu empfindliche Steuerung ist das einzige Manko der Simulation.
- **24 Std. von Le Mans** 1/99 — Geduld sollte man schon mitbringen, um an dem Programm so viel Spaß zu haben wie an anderen Rennspielen.
- **Sports Car GT** 7/99 — Viele Tuningmöglichkeiten, fade Grafik und wenige Erfolgserlebnisse.
- **Daytona USA Deluxe** 12/97 — Das actionreiche Rennspiel ist leider längst vom Zahn der Zeit angenagt.
- **GT Racing 97** 8/97 — Schon damals fade: GT Racing ist weder schön noch schnell oder realistisch.

GRAFIK .... Befriedigend
Nicht spektakulär, aber ordentlich und flott.

SOUND .... Gut
Stereosound ist der beste Rückspiegelersatz.

STEUERUNG .... Ausreichend
Nur mit Tastatur kann man präzise steuern.

MEHRSPIELER .... Gut
24 Stunden per Modem gehen gehörig ins Geld.

74%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 166	Pentium II/350
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 100 MB	HD: 340 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✔ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk 16 Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 16
CDs pro Packung 1

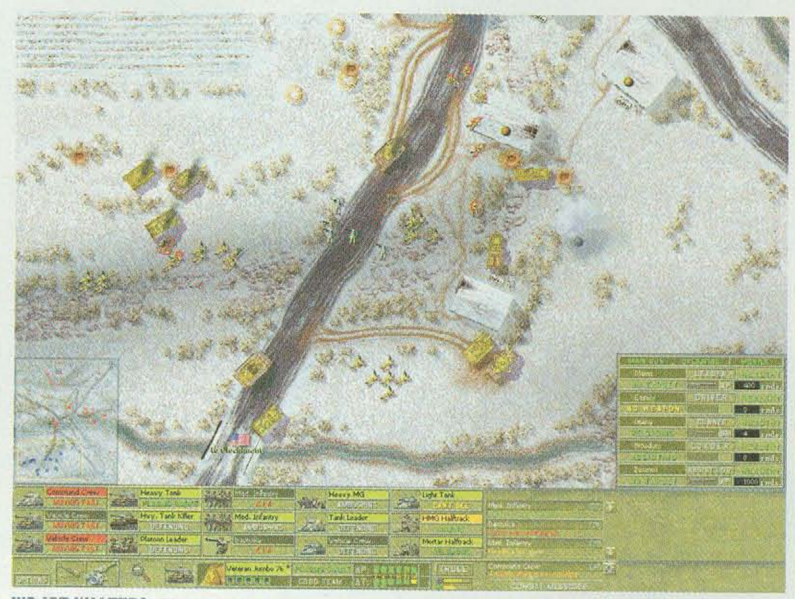
STEUERUNG
Force-Feedback .... ✔

Ameisenfarm

SSI stellt historische Schlachten nach – mit winzigen Zwergsoldaten.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **SSI/Atomic Games** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ TERMIN **Erschienen** ■ USK **Ab 16 Jahren**

AUF EINEN BLICK
- 15 Einheiten
- 44 Missionen
- Zwei Parteien: Deutsche und Amerikaner
- Multiplayermodus für zwei Spieler



WO IST WALTER? Glauben Sie's oder nicht: In diesem Bild sind fast 50 Einheiten versteckt. Auf dem unübersichtlichen Terrain sind die winzigen Soldatenfiguren kaum zu erkennen.

SSI lädt ein zur Geschichtsstunde. Das Thema: der Zweite Weltkrieg im Allgemeinen und die legendäre Schlacht in den Ardennen im Speziellen. In *Close Combat 4* steuern Sie wahlweise die amerikanischen Befreier oder die deutschen Truppen der Wehrmacht.

Ob es sonderlich geschmackvoll ist, dem Spieler in *Close Combat 4* die Möglichkeit zu geben, der Deutschen Wehrmacht zum Sieg zu verhelfen, sei an dieser Stelle einmal dahingestellt. Wer prinzipiell Interesse an Kriegsspielen hat, bekommt ein recht vielschichtiges und forderndes Stück Echtzeittaktik vorgesetzt, in dem Sie nicht nur eine große Anzahl verschiedener Einheiten aufeinanderhetzen, sondern sich auch Gedanken um die Moral und die geistige Verfassung Ihrer Soldaten machen müssen. Sind die Handlanger nämlich frustriert oder verängstigt, kann es durchaus vorkommen, dass sie den Befehl verweigern oder eigenmächtig die Flucht ergreifen. Weitere Aspekte, die Sie bei Ihrem Siegeszug über 40 Missionen beachten müssen, sind Wetterwechsel, realistische Sichtverhältnisse und die Gegebenheiten des Terrains. Größtes Manko ist die völlig veraltete Grafik, auf der die winzigen Spielfiguren wie Ameisen wirken und mit bloßem Auge kaum zu erkennen sind.

Andreas Sauerland

Die beachtliche Spieltiefe von Close Combat 4 wird leider durch die völlig veraltete Präsentation überschattet.

TESTURTEIL Close Combat 4 – Die Schlacht in den Ardennen

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Commandos** 7/98 – Soldaten hinter feindlichen Linien – Echtzeittaktik in Perfektion.
- **Shadow Company** 11/99 – Echtzeittaktik in 3D mit Söldner-Flair und Atmosphäre.
- **Die Brücke von Arnheim** 1/99 – Der dritte Teil der erfolgreichen *Close Combat*-Reihe.
- **Close Combat 4** 2/2000 – Eine rückständige Grafik und kaum erkennbare Spielfiguren sind die Hauptmankos des Strategicals.
- **Fleet Command** 7/99 – Grafisch unspektakulär, aber mit beachtlicher Spieltiefe.

GRAFIK .... Mangelhaft
Die eigenen Einheiten sind kaum zu erkennen.

SOUND .... Ausreichend
Kaum Musik; einfallslose Soundeffekte.

STEUERUNG .... Befriedigend
Stellenweise komplizierte Maussteuerung.

MEHRSPIELER .... Gut
Anspruchsvoll durch viele Taktik-Optionen.

78%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 200	Pentium II 300
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 60 MB	HD: 150 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC – Netzwerk 2 Internet 2
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

KURZTESTS

B-Hunter

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **Midas**
■ VERTRIEB **THQ** ■ USK **Ab 16 Jahren**



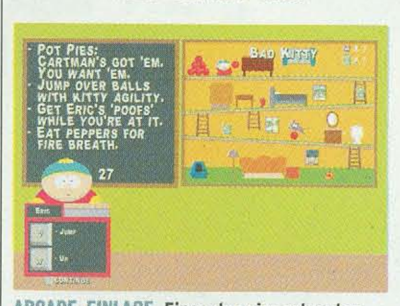
ZIELLOS Auf der Suche nach Gangstern trudeln Sie durch düstere Gassen.

In *B-Hunter* übernehmen Sie die Rolle eines Kopfgeldjägers, der in einem Flieger durch die Gassen einer düsteren Metropole rast, um Staatsfeinde zu beseitigen. Erfolgreich absolvierte Missionen bringen Geld ein, das in neues Equipment investiert wird. Das Ganze erinnert an Spiele wie *Descent 3* oder *Forsaken* unter freiem Himmel, bietet aber in Grafik und Sound allenfalls durchschnittliche Qualität. Neben dem auf die Dauer monotonen Spielverlauf nervt vor allem die Steuerung: Ihr Gleiter trudelt in Schlangenlinien durch die Straßen und stößt fast permanent mit einem unrealistischen „Plong!" an Häuserwände und Gittergerüste. *(as)*

SPIELSPASS 52%

South Park – Chef's Luv Shack

■ GENRE **Denkspiel** ■ ENTWICKLER **Acclaim**
■ VERTRIEB **Acclaim** ■ USK **Ab 16 Jahren**



ARCADE-EINLAGE Eines der eingestreuten Spiele ist eine Persiflage auf Donkey Kong.

In Amerika ist *South Park* Kult – in Deutschland interessiert sich bisher nur eine kleine Gruppe von Fans für die chaotischen Vorstadtbewohner. *Chef's Luv Shack* ist ein hastig dahinprogrammiertes Ratespiel, das sich ganz auf die Attraktivität der TV-Vorlage verlässt: Ein bis vier Teilnehmer müssen als Eric, Stan, Kyle oder Kenny Fragen in einer Quizshow beantworten und kleine Action-Einlagen auf dem Niveau gängiger Shareware-Programme bewältigen. Selbst beinharte *South Park*-Fans sollten auf diese müde *You Don't Know Jack*-Kopie verzichten und lieber auf das demnächst erscheinende *South Park*-Rennspiel warten – das dürfte nämlich deutlich besser werden. *(as)*

SPIELSPASS 36%

Union City Blues

Die Großstadt ist ein dunkler und gefährlicher Ort – besonders kurz vor der Jahrtausendwende.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Mucky Foot** ■ VERTRIEB **Eidos** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 16 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- Über 30 Missionen
- 18 Schauplätze
- Zwei Hauptdarsteller
- Eine Stadt
- Unzählige Verbrechen

Rund um den Jahrtausendwechsel scheint der Bedarf an Weltuntergangsgeschichten nochmals sprunghaft anzusteigen. Mit Urban Chaos schlägt nun auch Eidos in die allseits beliebte Armageddon-Kerbe – mit einer äußerst mittelprächtigen Mischung aus Tomb Raider und dem Rennspiel Driver.



STADTRUNDLAUF **Darci Stern auf ihrer Patrouille durch Union City. Der kleine Kompass zeigt an, in welcher Richtung die nächsten Gegner, Kontaktpersonen oder Missionsziele liegen.**

In der amerikanischen Metropole Union City herrscht das Chaos. Obwohl die düstere Großstadt schon in den letzten Jahren sicherlich kein Ort der Liebe und des Friedens war, steigt die Rate der Gewaltverbrechen kurz vor dem Wechsel ins neue Jahrtausend plötzlich sprunghaft an; besonders die Elendsviertel gleichen einem Pulverfass. In dieser angespannten Situation treten Sie in der Rolle der jungen Polizistin Darci Stern Ihren Dienst an. In 33 Missionen verfolgen Sie Kleinkriminelle, lassen Gangsterbanden auffliegen und kommen Stück für Stück einer Verschwörung auf die Spur, die von einem mysteriösen Bösewicht namens Mark Bane angeführt wird. Sie steuern Darci bei ihrem Kampf gegen das Verbrechen aus der Verfolgerperspektive durch 18 verschiedene Stadtteile und setzen sich gegen Ihre Gegner in erster Linie mit Fußtritten und Schlägen zur Wehr. In späteren Levels stehen Ihnen auch Messer, Baseballschläger und Pistolen zur Verfügung. Munition und Bonusgegenstände, die Sie schneller machen oder Ihre Reflexe verbessern, finden Sie in entlegenen Straßenecken. Manchmal müssen Sie allerdings auch größere Umwege in Kauf nehmen oder waghalsige Sprungmanöver von Dach zu Dach vollführen, um die Power-Ups zu ergattern. Darci ist dabei nicht weniger sportlich als Lara Croft oder Indy: Sie kann laufen und sprinten, hüpfen, klettern, sich an Vorsprüngen entlanghangeln und sich aus brenzligen Situationen mit einem kunstvollen Salto rückwärts befreien. Da in den einzelnen Spielabschnitten meist mehrere Missionsziele vorgegeben sind, die auch in beliebiger Reihenfolge gelöst werden können, können Sie an verschiedenen Stellen in Polizeiwagen von Einsatzort zu Einsatzort rasen. Für einige Aufträge verlassen Sie die Rolle der Gesetzeshüterin und jagen stattdessen als Ihr Kollege Roper durch die Gassen von Union City. Während die Missionsziele noch einigermaßen abwechslungsreich sind (wenn sie auch spielerisch nichts Neues bieten), verscherzt sich *Urban Chaos* durch seine dürftige Gestaltung alle potenziellen Sympathien: Der Sound ist karg und einfallslos, die Steuerung unpräzise und die Optik zeichnet sich durch langweilige Texturen, seltsame Grafikfehler und eine frustrierende Armut an Details aus.

Andreas Sauerland



Nicht gut, nicht richtig schlecht: Urban Chaos versumpft in Mittelmäßigkeit.

MEINUNG Andreas Sauerland

Zugegeben: Die abwechslungsreichen Missionsziele unterhalten zumindest kurzzeitig. Damit wäre allerdings auch schon fast alles gesagt, was *Urban Chaos* positiv auszeichnet. Die veraltete Grafik, der dröge und einfallslose Sound und vor allem eine träge und hakelige Steuerung können einem den Spaß an der Polizistenlaufbahn sehr schnell verleiden. Schade eigentlich, denn Darci Stern hätte potenziell genug Persönlichkeit und Charisma, um eine Lara-ähnliche Karriere zu starten. So wird es für die resolute Gesetzeshüterin mit der Whoopie-Goldberg-Frisur aber wohl leider bei einem einmaligen Auftritt in den dunklen Gassen der Union City bleiben.

In der Rolle der Darci Stern ärgern Sie sich mit Gangsterbossen, Straßengangs und einer völlig veralteten Grafik herum.

TESTURTEIL Urban Chaos

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Tomb Raider 4** 1/2000 – Die First Lady der Action-Adventures meldet sich zurück.
- **Drakan** 10/99 – Charmante Dame im Fantasy-Outfit beim Ritt auf dem Drachen.
- **Shadowman** 10/99 – Acclaims Comic-Umsetzung mit Atmosphäre und dichter Handlung.
- **Urban Chaos** 2/2000 – Polizistin Darci Stern macht auf ihrer ereignisreichen Tour durch Union City leider keine allzu gute Figur.
- **Asghan** 2/99 – Ein tapsiger Held in ödem Action-Einheitsbrei ohne eigenes Profil.

GRAFIK .... Ausreichend
Grobe Texturen und klobige Landschaften.

SOUND .... Befriedigend
Darcis Sprüche retten das karge Klangbild.

STEUERUNG .... Ausreichend
Unpräzise und vor allem in Kämpfen zu träge.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

66%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 233	Pentium II/ 300
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 150 MB	HD: 400 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✔ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✔ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC – Netzwerk – Internet –
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Gedächtnislücken im Nirwana

Die jüngste AD&D-Umsetzung für den PC basiert auf der wohl ungewöhnlichsten Rollenspielwelt seit Erfindung des Genres.

FAKTEN ▪ ENTWICKLER **Black Isle** ▪ VERTRIEB **Virgin Interactive** ▪ PREIS **Ca. DM 90,-** ▪ ERSCHEINUNGSTERMIN **März 2000 (deutsche Version)** ▪ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- Acht rekrutierbare Charaktere
- ca. 900.000 Zeilen Text in Dialogen.
- 16.000 Screens an Grafik
- 15 verschiedene Religionen
- Benutzt Biowares *Baldur's Gate*-Engine

Ein Untoter auf der Suche nach sich selbst. Die Macher von Baldur's Gate schicken Sie auf einen Rollenspiel-Horror-Trip der besonderen Art.

Woher wir kommen ist für viele von uns weniger interessant, als wohin wir gehen, wenn das Leben endet. Für die Bewohner des Advanced Dungeons & Dragons Multiversums ist die Frage nach der Ewigkeit deutlich einfacher: Wer in einer der Rollenspielwelten den Löffel abgibt, gelangt ins Planescape-Reich, genauer gesagt nach Sigil, in die Stadt der Toten. Hier betreibt die Sekte der Dustmen eine Art Leichenhalle, in der die sterblichen Überreste der Toten auf ihre Wiedergeburt oder endgültige Reise ins Jenseits vorbereitet werden. An diesem unfreundlichen Ort erwachen Sie zu Beginn des Spiels in der Rolle des Namenlosen auf einer Totenbahre. Ihre Erinnerungen wurden fast komplett ausgelöscht und Ihre Haut ist mit schrecklichen Narben übersät. Wenigstens sind Sie mit Ihrem Kummer nicht alleine: Der schwebende Totenschädel Morte klärt Sie über die Stadt Sigil und die Leichenhalle auf und gesellt sich auch gleich als erster Mitstreiter zu Ihnen. Wie es scheint, haben die Narben auf Ihrem Körper einen tieferen Sinn: Die Verstümmelungen sind so etwas wie Botschaften Ihrer früheren Ichs. Es stellt sich heraus, dass Sie ein vom Tod Zurückgewiesener sind, Sie haben unzählige Leben gelebt und Abenteuer bestanden. Jedes Mal wenn Sie sterben, landen Sie ohne Erinnerung an Ihre früheren Existenzen in Sigil und beginnen ein neues



RASTAMAN Trotz Dreadlock-Optik handelt es sich bei dem Namenlosen nicht etwa um einen friedlichen Reggea-Fan auf Abwegen.

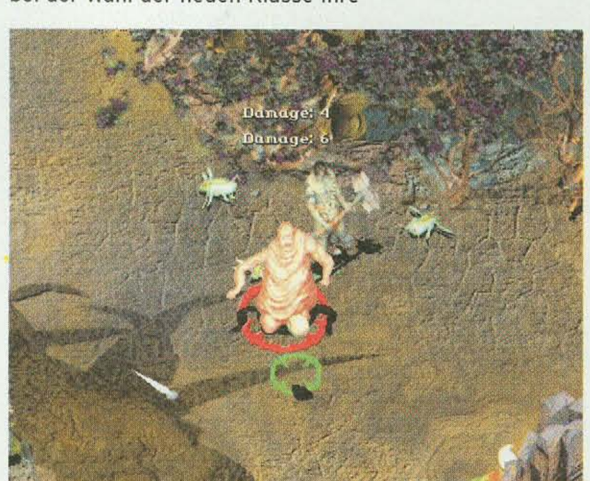


DAS LEXIKON Das Journal des Namenlosen liefert auch nützliche Informationen zu Kreaturen, die Ihnen im Spiel begegnen.

Leben. Mit diesem Wissen machen Sie sich auf, das Geheimnis Ihrer unnatürlichen Unsterblichkeit zu ergründen.

Die Planescape-Welt nimmt eine Sonderstellung im AD&D-Universum ein: Diese ätherische Ebene verbindet alle anderen Spielwelten miteinander und dient Göttern, Dämonen und anderen überirdischen Kreaturen als Heimat. Sigil, der Ort der Handlung, ist eine Stadt voller Türen und Passagen, die in die irdischen Welten des Universums führen. Wer den richtigen Schlüssel für diese Türen besitzt, kann zwischen den Reichen hin- und herspringen. Jeder Charakter in der AD&D-Welt gehört einer bestimmten Berufsgruppe an. Sie starten das Spiel als Kämpfer die Standardklasse jedes Charakters. Im Verlauf der Handlung treffen Sie auf verschiedene Lehrmeister, die für Geld oder bestimmte Taten bereit sind, Sie in den Fertigkeiten anderer Berufe zu unterrichten. Auf diese Weise müssen Sie sich nicht auf eine bestimmte Charakterklasse wie Krieger oder Magier festlegen, sondern können während des Spiels Ihren Beruf wechseln. Allerdings sollten Sie bei der Wahl der neuen Klasse Ihre

Das Abenteuer geht weiter. Planescape ist ein willkommener Nachschub für Hardcore-Rollenspieler und Gelegenheitshelden.



JABBA THE HUT Dämonen wie dieses fette Exemplar sind in regulären AD&D-Welten Mangelware. In Sigil treffen Sie sie an jeder Ecke.

Drachen und Dämonen

Der auffälligste Unterschied zwischen *Baldur's Gate* und *Planescape Torment* sind die Orte der Handlung. Hier ein Vergleich der Welten anhand einiger Monster.

Forgotten Realms

Baldur's Gate spielt in dieser Welt, dem ältesten und ursprünglichen AD&D-Szenario. Ähnelt dem mittelalterlichen Europa.

Wyverin

Wen Sie fürchten sollten:
Dieser Lindwurm ist eine Art Drache für Arme und dumm wie Bohnenstroh. Das Schwanzende ist mit einem giftigen Stachel bewehrt. Treiben sich bevorzugt in der Nähe von Drachenhorten herum.

Riesenspinnen

Wen Sie verprügeln sollten:
Gigantische Insekten, die in mehreren Unterarten vorkommen. Die Phasenspinne beherrscht beispielsweise den Teleportationsspruch und flieht so im Gefecht vor ihren Gegnern. Gebissene Opfer werden vergiftet.

Planescape

Planescape ist so etwas wie das Jenseits des Fantasy-Universums. Folglich treiben sich hier neben Untoten auch Dämonen und Götter herum.

Wen Sie fürchten sollten:
Dämonen aus der Abyss (der AD&D-Hölle). Diese Kreaturen sind in Sigil leicht zu finden und verspeisen, wenn sie provoziert werden, einen Abenteurer wie den Namenlosen zum Frühstück. Können nur mit magischen Waffen effektiv bekämpft werden.

Schwarzer Abishai

Wen Sie verprügeln sollten:
Diese Untoten werden von finsteren Magiern erschaffen und kontrolliert. Am besten mit stumpfen Waffen wie Kriegshämmern oder Keulen zu bekämpfen. Kleriker können Sie mit Magie vertreiben.

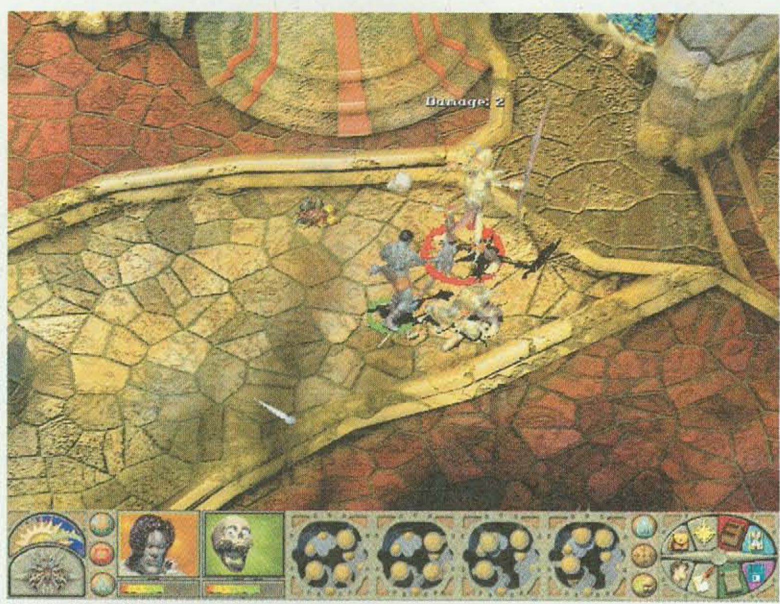
Skelette



MEINUNG

Zum Lesen verdammt. Torment-Spieler brauchen viel Zeit.
Thomas Borovskis

Gäbe es einen Preis für das geschwätzigste Spiel aller Zeiten, *Planescape* wäre ein ganz heißer Kandidat. Endlose Gespräche mit wichtigen Charakteren nehmen den Hauptteil der Spielzeit in Anspruch, nur selten werden Storyelemente in Zwischensequenzen erzählt. Gerade zu Beginn stellt das Spiel Ihre Geduld auf eine harte Probe: Sie werden fast im Minutentakt mit unterschiedlichen Quests zugemüllt und müssen sich gleichzeitig in der mystischen Planescape-Welt zurechtfinden. Dass die Geschichte sich in den ersten Stunden kaum in eine klar erkennbare Richtung entwickelt, trägt zur weiteren Verwirrung des Spielers bei. Wer sich jedoch die Zeit nimmt und sich auf die Gruselmär einlässt, wird mit einem Rollenspielvergnügen der Extraklasse belohnt. Gerade die ungewöhnliche *Planescape*-Welt sorgt für viele überraschende Wendungen in der Story. Ein strafferes Script mit reduziertem Textanteil allerdings hätte den Titel zugänglicher gemacht.



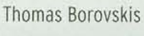
KNOCHENGERÜST Dieses wehrhafte Riesenskelett bewacht Vigils Leichenhalle. Der rote Kreis um seine Füße zeigt an, dass es dem Namenlosen feindlich gesinnt ist.

Charaktereigenschaften im Auge behalten: Hat Ihre Spielfigur beispielsweise nur einen durchschnittlichen Geschicklichkeitswert, sollten Sie sich nicht unbedingt zum Dieb ausbilden lassen.

Der Namenlose ist – unfreiwillig – unsterblich. Diesen Umstand nutzt die Story, um Sie vor ungewohnte Aufgaben zu stellen. So kann es Ihnen durchaus passieren, dass ein Bildschirmtod zur rechten Zeit die einzige Möglichkeit ist, um eine bestimmte Aufgabe zu erfüllen. Nach jedem Exitus erwachen Sie in der Leichenhalle von Sigil, eventuelle Weggefährten und Ausrüstungsgegenstände bleiben Ihnen dabei erhalten. Einige Todesarten sollten sie allerdings vermeiden, da sie auch für den Namenlosen das Ende bedeuten. Wer beispielsweise von einem Monster gefressen und verdaut wird, geht für immer in die ewigen Jagdgründe ein, Rückkehr ausgeschlossen. Die Benutzeroberfläche hat sich seit *Baldur's Gate* nicht grundlegend verändert. Symbole und Charakterporträts finden Sie nun in einer einzigen Leiste, und per Rechtsklick öffnen Sie ein Kontextmenü, das Ihnen Zugang zu den Charakterbildschirmen verschafft. Die Dialoge tauchen immer noch in einem eigenen Fenster auf, allerdings erscheinen die Informationen zu den Kämpfen nun als Einblendung in der Spielgrafik. Die Gefechte laufen wie gehabt in einer Art Quasi-Echtzeit ab. Während die Helden sich gegenseitig vermöbeln, würfelt das Programm im Hintergrund fleißig das Ergebnis jedes einzelnen Schlages aus. Wenn Ihnen das zu schnell geht, können Sie mit der Pausetaste das Tempo aus den Kämpfen nehmen. *Baldur's Gate*-Veteranen werden sich also nach kurzer Eingewöhnungsphase auch in Sigil schnell heimisch fühlen. Grafisch allerdings hat sich wenig getan: Sie betrachten das Geschehen wie gehabt aus einer isometrischen Ansicht, und das Spiel läuft in einer mageren 640x480-Auflösung. Spektakuläre Lichteffekte und ein wirklich gelungener Soundtrack trösten über dieses Manko hinweg.

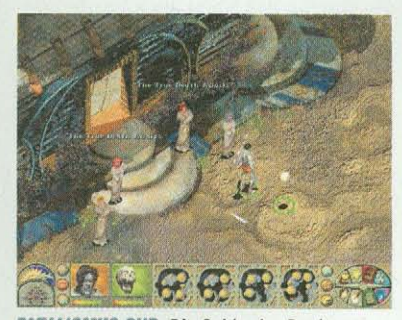
Thomas Borovskis

Die Flut an Bildschirmtexten und Nebenaufträgen macht Planescape weniger einsteigerfreundlich als Baldur's Gate.

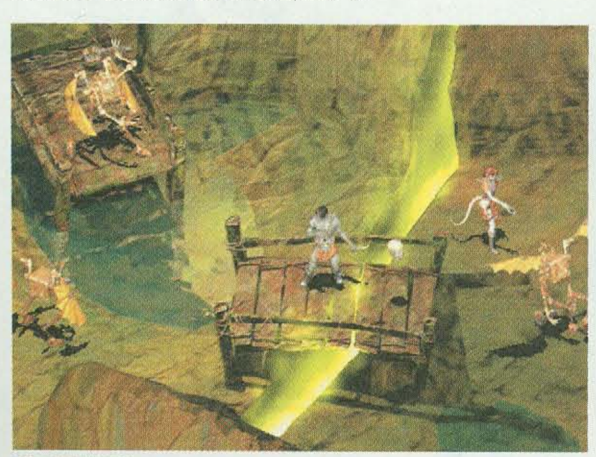




FEUERZAUBER Die Effekte der Zaubersprüche wurden nochmals verbessert.



FATALISMUS PUR Die Sekte der Dustmen preist den Tod als das größte Glück an.



TECHNODEMON In den Welten außerhalb der Stadt Sigil treffen Sie auf seltsame Kreaturen, wie diese geflügelten Fernsehgeräte.

TESTURTEIL — Planescape Torment

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Planescape Torment** 2/2000 — Mystisches Rollenspiel mit AD&D-Regelwerk und Baldur's Gate-Technik. Epische Story mit viel Text.
- **Baldur's Gate** 2/1999 — Der König der Rollenspiele: AD&D-Abenteuer in den Forgotten Realms.
- **Silver** 5/1999 — Echtzeitkämpfe im Manga-Look. Trotz kleiner Designpatzer empfehlenswert.
- **Rückkehr n. Krondor** 3/1999 — Grafisch beeindruckender Titel. Basiert auf R. E. Feists Romanwelten.
- **Diablo: Hellfire** 1/1998 — Missions- und Monsternachschub für den Hack-and-Slay-Megaseller.

GRAFIK .... Befriedigend
Die *Baldur's Gate* Engine in leicht renovierter Form

SOUND .... Sehr Gut
Stimmige Musik und klirrende Soundeffekte.

STEUERUNG .... Gut
Fast identisch mit *Baldur's Gate*.

MEHRSPIELER ..... keine Wertung möglich
Kein Mehrspieler-Modus vorhanden.

84%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 200	Pentium 266 MMX
32 MB RAM	64 MB RAM
8xCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 650 MB	HD: 800 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD .... -
CDs pro Packung 4

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Test nicht bestanden

Von der ultimativen Fahrsimulation zum Albtraum: Test Drive kriegt die Kurve nicht.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Pitbull Syndicate** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ TERMIN **Januar 2000** ■ USK **N.n.b.**

AUF EINEN BLICK
- 37 Fahrzeuge
- Elf Strecken
- Gemeinsame Polizeiarbeit
- Wirtschaftssystem
- Keine Fahrzeugschäden



SPIELZEUGAUTO Obwohl die Qualität der Fahrzeuggrafik weitaus höher ist, sehen die meisten Autos genauso falsch aus wie die aus Flächen bestehenden Landschaften.

Einst war die *Test Drive*-Serie eine Legende, doch seit einigen Jahren setzen die Entwickler auf Masse statt auf Klasse: Viele Autos und viele Strecken sollen von der kaum vorhandenen Technik ablenken.

Mit einer riesigen Anzahl aufregender Fahrzeuge und etlichen neugestalteten Strecken könnte *Test Drive 6* jede Probefahrt bei Ihrem Autohändler überflüssig machen. Leider scheitert dies an einem allzu schlichten Fahrmodell, das kaum Unterschiede zwischen den einzelnen Wagentypen und nicht einmal ein Gefühl für die eigene Geschwindigkeit vermittelt. Grafisch sind die Boliden sehr gut gelungen, allerdings passen sie nicht zu den Landschaften. Diese erinnern nämlich an die Kulissen von Billigstfilmen: Die Gebäude sind grundsätzlich quadratisch, selbst riesige Statuen sind lediglich aufgemalt. Für Spielspaß sollen die Polizisten sorgen, indem sie den Spieler gemeinsam durch Städte jagen, die lediglich aus einer Straße bestehen. Die viel zu engen Straßen sorgen für ständige Unfälle, die außer etwas Zeitverlust keinerlei Schaden verursachen. Die einzige Möglichkeit, *mit Test Drive 6* wirklich Spaß zu haben, findet sich hinter dem Steuer eines Polizeiwagens. Bei dem Verfolgen der Zivilfahrzeuge benötigt man tatsächlich ein wenig fahrerisches Können.

Harald Wagner

Das schlichte Fahrmodell vermittelt weder Unterschiede zwischen den Wagen noch die eigene Geschwindigkeit.

TESTURTEIL — Test Drive 6

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Driver 11/99
Ungeschlagen: Kluge Polizisten, Spitzengrafik und spannende Atmosphäre.

Midtown Madness 7/99
Dank Force Feedback erreicht das Fahrgefühl ungeahnte Qualität.

Need for Speed 4 8/99
Schön und schnell, mit scharfen Polizisten und Konkurrenten schwierig.

N.I.C.E. 2 12/98
Unbrauchbare Menüs, aber exorbitant schnell – dabei sogar sehenswert.

Test Drive 6 2/2000
Hier stimmt fast nichts: Technisch völlig veraltet, nur das Fahren der Polizeiwagen macht kurzzeitig Spaß.

GRAFIK .... Mangelhaft
Entspricht dem Standard - vor fünf Jahren.

SOUND .... Befriedigend
Gute Musik, arg dünne Motorengeräusche.

STEUERUNG .... Gut
Das einzige Fahrmodell geht schnell ins Blut.

MEHRSPIELER .... Mangelhaft
Der Splitscreen ist zu unübersichtlich.

46%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 233	Pentium II 300
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	16xCD-ROM
HD: 98 MB	HD: 98 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✔ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 2 Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 2
CDs pro Packung .... -

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✔

KURZTESTS

High Tech Start Up

■ GENRE **WiSim** ■ ENTWICKLER **Montecristo** ■ VERTRIEB **Koch Media** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**



ERFOLGREICH Für das große Geld klicken Sie sich durch viele, viele Menüs und Tabellen.

In *High Tech Start Up* gründen Sie mit dem fürstlichen Startkapital von fünf Millionen Euro ein Unternehmen und führen es durch geschicktes Personal-Management, Produktdesign und Marketing-Aktivitäten zum Erfolg. Hierzu klicken Sie sich durch schätzungsweise eine Million verschiedener Menüs und erschließen sich dadurch neue Vertriebswege oder planen sogar den Börsengang. Das Spiel leidet ironischerweise unter seinem enormen Realismus; die Wirtschaftssimulation ist ausgesprochen kompliziert und trocken. Fazit: Nur interessant für Leute, die über ein abgeschlossenes BWL-Studium verfügen oder zumindest eines anstreben. *(as)*

SPIELSPASS 61%

Scrabble

■ GENRE **Denkspiel** ■ ENTWICKLER **Azur Soft** ■ VERTRIEB **Mattel Media** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**



SCHLICHT Die grafische Umsetzung des Brettspiel-Klassikers ist recht karg.

Optisch macht die PC-Umsetzung des Brettspiels nicht viel her; dennoch werden Freunde gepflegter Wortverdrehereien hier auf ihre Kosten kommen. Neben der traditionellen Urform gibt es auch noch eine Art Simultan-Scrabble, bei dem allen vier Mitspielern dieselben Buchstaben-Täfelchen zum Bilden von Kreuzworträseln zur Verfügung stehen. Eine integrierte Online-Hilfe bewahrt Sie praktischerweise vor peinlichen Rechtschreibfehlern. Im Mehrspielermodus können bis zu vier Teilnehmer per Internet oder Modem gemeinsam Wörter bilden, was naturgemäß sehr viel mehr Spaß macht als einsame Matches gegen den durchschnittlich intelligent agierenden Computergegner. *(as)*

SPIELSPASS 50%

Fliegen für Mütterchen Russland

Start frei für den Alligator: Die Helikopter-Spezialisten von Simis wechseln in ihrer jüngsten Simulation die Fronten.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Simis** ■ VERTRIEB **GT Interactive** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **18. Februar 2000** ■ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- 3 Einsatzgebiete
- Bis zu 5 Flügelmänner pro Mission
- 9 Waffensysteme
- Hubschrauber-Flugschule
- Russische Sprachausgabe optional

Im echten Leben hat der KA-52 seine Feuertaufe noch vor sich. PC-Piloten allerdings dürfen in *Team Alligator* schon mal probefliegen. Sie stehen in den Diensten der russischen Armee und schlagen sich mit separatistischen Rebellen herum.

Kampfhubschrauber gehören zu den wichtigsten Waffensystemen einer modernen Armee. Spätestens der Golfkrieg hat gezeigt, was Maschinen wie der AH-64 „Apache" im Kampf gegen Panzerverbände und Luftabwehrstellungen leisten können.
Die jüngste russische Entwicklung auf diesem Gebiet ist der KA-52 „Alligator", ein Projekt, das aus dem KA-50 „Werewolf" entwickelt und 1995 erstmals der Öffentlichkeit vorgestellt wurde. Sein Doppelrotor und die ungewöhnliche Cockpit-Konfiguration verleihen dem Hubschrauber ein unverwechselbares Äußeres und einmalige Flugeigenschaften. Aus diesem Grund haben wohl die britischen Helikopter-Spezialisten von Simis dieses Waffensystem als Hauptdarsteller ihrer aktuellen Simulation gewählt.

Als Nachwuchspilot absolvieren Sie entweder einen ausführlichen Fluglehrgang, stürzen sich in einem Schnelleinsatz sofort ins Geschehen oder schreiben sich für eine komplette Kampagne ein. Im Briefing gibt es alle wichtigen Infos zur aktuellen Mission. Jetzt legen Sie noch die Bewaffnung Ihrer Staffel fest und teilen Ihre Flügelmänner ein. Im Cockpit angekommen, streift der Blick des Piloten zunächst über die detaillierten Landschaften. Je nach Einsatzgebiet erwarten Sie verschiedene klimatische und geografische Bedingungen: So fliegen Sie in Weißrussland über Steppen, Seen und Dörfer, während in Sibirien riesige Schneelandschaften vorherrschen. Die Waffen- und Flugsysteme des Alligator sind im Spiel gut zu beherrschen: Der Bordschütze markiert für Sie die verfügbaren Ziele, die Sie dann mit der richtigen Waffe eliminieren müssen. Mit zahlreichen Tastaturbefehlen weisen Sie außerdem Ihren Flügelmännern zusätzliche Ziele zu.

Ihre Leistung als Teamleiter wirkt sich direkt auf die Motivation Ihrer Kameraden aus. Nur ein glücklicher Pilot ist ein guter Pilot. Um Ihre Kollegen aufzumuntern, verteilen Sie nach erfolgreichen Aufträgen Orden, kubanische Zigarren oder Freikarten für das örtliche Freudenhaus.

Harald Wagner



AUFBRUCH Die Alligator Staffel hebt vom Feldflugplatz zu einem weiteren Einsatz ab. Je nach Mission befehligen Sie bis zu fünf Kampfhubschrauber in Ihrer Gruppe.



MEINUNG

Solide Helikopter-Kost für Piloten mit Teamgeist
Harald Wagner

Team Alligator ist keine schraubengenaue Simulation, fliegerisch aber sicherlich anspruchsvoller als beispielsweise NovaLogics *Comanche 3*. Die große Stärke des Spiels ist das Teammanagement, das jedoch durch Patzer im Design unnötig kompliziert gerät. Zum einen macht die Tastaturbelegung fürs Teammanagement wenig Sinn, zum anderen hätte ich mir zwecks besserer Übersicht ein Befehlsmenü à la *SWAT 3* gewünscht.

Luftkampf gegen rebellische Islamisten: Die politische Weltlage hat die Story in Team Allligator längst eingeholt.



SIGHTSEEING In den Einsatzgebieten befinden sich zahlreiche Dörfer und Städte, inklusive ordentlich geparkter Autos.

TESTURTEIL — Team Alligator

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Comanche 3 Gold** 7/98 — Simulation light. Actionlastige Simulation mit spannenden Missionen.
- **Team Alligator** 2/2000 — Grafisch und fliegerisch solider Titel, wahre Profis vermissen Tiefgang, ansonsten ein guter Einstieg ins Genre.
- **Team Apache** 9/98 — Vorgänger von *Alligator*, setzt ebenfalls auf Teammanagement.
- **Apache Havoc** 2/99 — Two in One. Sie fliegen den AH 64 und den russischen Mi-28 Havoc.
- **Longbow 2** 11/98 — Die realistischste Heli-Sim der letzten Jahre. Nicht mehr ganz taufrisch.

GRAFIK ... Gut
Lebendige Welten mit Dörfern, Bäumen und Straßen.

SOUND ... Sehr Gut
Cockpit-Stimme, Funkverkehr. Auch auf Russisch.

STEUERUNG ... Gut
Joystick mit Ruder- und Throttlekontrolle.

MEHRSPIELER ... Gut
Schnelle Deathmatches und Coop-Missionen.

78%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 200	Pentium II 450
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	4xCD-ROM
HD: 30 MB	HD: 450 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC – Netzwerk 6 Internet 6
Anzahl der Spieler pro CD ... 6
CDs pro Packung ... 1

STEUERUNG
Force-Feedback ... ✔

Keine Rücksicht

Mit Demolition Racer erscheint ein Nachfolgekandidat von Destruction Derby.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Pitbull Syndicate** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ TERMIN **Februar 2000** ■ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- Zwölf Strecken
- Sechs Rennmodi
- Tuningmöglichkeiten
- Musik von Fear Factory und Empirion
- Zwölf Fahrzeugtypen



MASSENKARAMBOLAGE **Nur wer eine Begabung für das Verursachen von Unfällen hat, wird an Demolition Racer Gefallen finden. Ausweichreflexe sind hier nicht gefragt.**

Seit Jahren warten PC-Spieler auf einen Nachfolger von *Destruction Derby*. Die richtige Mischung aus Höchstgeschwindigkeit und spektakulären Unfällen wurde seit langem nicht mehr getroffen. Nun kommt ein neuer Kandidat.

Bei *Demolition Racer* geht es um nichts anderes, als das möglichst stilvolle Zerstören von Fahrzeugen. Den gegnerischen Wagen Schaden zuzufügen, sehenswerte Karambolagen zu verursachen und gleichzeitig auch noch als erster die Ziellinie zu überqueren, ist anspruchsvoller, als man zunächst annehmen möchte.

Grundsätzlich bietet das Spiel zwei Rennstrecken: Den klassischen Rundkurs und die Arenen. Stets gilt es, das Rennen mit einer möglichst guten Platzierung zu beenden. Hierfür reicht es nicht aus, den Zielstrich vor allen anderen zu überqueren oder möglichst lange zu überleben: Für jeden Rempler und jeden Crash verteilt das Programm Punkte, die am Ende des Durchgangs verrechnet werden. So kann es passieren, dass Sie in einem Rennen als Erster ins Ziel kommen, aber die Qualifikation für den nächsten Lauf nicht schaffen. Die eigentliche Schwierigkeit besteht darin, den schweren Wagen unter Kontrolle zu bringen. Jede Bewegung schaukelt das Fahrzeug auf, eine Gegenlenkung bringt es ins Schleudern.

Harald Wagner

Um sich für das nächste Rennen zu qualifizieren, darf man so richtig rücksichtslos sein.

TESTURTEIL — Demolition Racer

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Demolition Racer** 2/2000 — Durchaus unterhaltsam, langfristig aber ein seltener Spielpartner. Die Abwechslung lässt zu wünschen übrig.
- **Destruction Derby** 1/96 — Technisch völlig veraltet, aber immer noch ein geniales Spielprinzip.
- **Destruction Derby 2** 1/97 — Der Nachfolger vermieste mit einem verbesserten Fahrmodell alle Action.
- **Street Racer** 2/97 — Eine misslungene Kombination aus *Mario Kart* und *Destruction Derby*.
- **Road Warrior** 8/96 — Mit Waffengewalt kann man hier auf Fahrkünste verzichten.



GRAFIK .... Befriedigend
Frisch aus der Konsole: leblos und detailarm.

SOUND .... Gut
Rassige V8-Sounds gehen ins Blut.

STEUERUNG .... Befriedigend
Viel zu empfindlich für ein Spiel dieser Art.

MEHRSPIELER .... Mangelhaft
Ein Netzwerk-Modus hätte nicht geschadet.

71%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 233	Pentium II/300
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	4xCD-ROM
HD: 96 MB	HD: 283 MB

GRAFIK	SOUND
✗ Software	✓ EAX (SBLive!)
✗ 3Dfx/Glide	✗ Aureal 3D
✓ Direct 3D	✗ Dolby Surround
✗ Open GL	

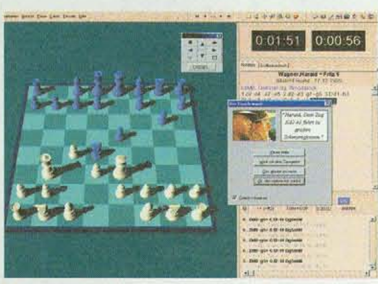
MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 2 Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 2
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✗

KURZTESTS

Fritz 6

■ GENRE **Schachspiel** ■ ENTWICKLER **ChessBase**
■ VERTRIEB **Eidos** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**



SCHMUCKLOS **Zahlreiche Fenster stellen die Gedankengänge des Computers dar.**

Fritz 6 - Das sprechende Schachprogramm ist zweifellos eines der spielstärksten Schachprogramme der Welt. Als Lehrmeister oder Trainingspartner ist die Software allerdings nur bedingt geeignet, da zwar Züge des Spielers kritisiert, aber keine begründeten Vorschläge gemacht werden. Ein selten auftretender Programmfehler stört den guten Gesamteindruck: Während eines Testlaufs wechselte Fritz unvermittelt mit seinem menschlichen Gegenüber die Seiten. Der Untertitel des Programms wird durch zirka 700 dumme Sprüche des Kabarettisten Martin Deutschmann begründet, die an unpassenden Zeitpunkten eingestreut werden. *(hw)*

SPIELSPASS **62%**

Flanker 2.0

■ GENRE **Flugsimulation** ■ ENTWICKLER **Eagle Dynamics**
■ VERTRIEB **Mindscape** ■ USK **Ab 12 Jahren**



RUSSISCHE REVOLUTION **Im Vergleich zum Vorgänger sind die Grafiken revolutionär.**

Geniales Fluggefühl, gute Grafik und langweilige Missionen - so lassen sich die Eigenschaften der Hardcore-Flugsimulation *Flanker 2.0* zusammenfassen. Die pedantische Umsetzung modernster Flug- und Waffensysteme erzeugt durchaus Spielspaß, noch näher an der Realität war man bestenfalls in MicroProses *Falcon 4.0*. Zahlreiche Aussetzer, in denen das Programm etliche Grafikdaten in den Speicher lädt, erschweren allerdings das Fliegen, auch die Kampagnenmissionen werden auffallend lieblos präsentiert. Für Simulationsenthusiasten ist der optisch stark verbesserte *Flanker* ein Pflichtkauf. Wer Action bevorzugt, sollte allerdings versuchen, erst einen Testflug zu machen. *(hw)*

SPIELSPASS **70%**

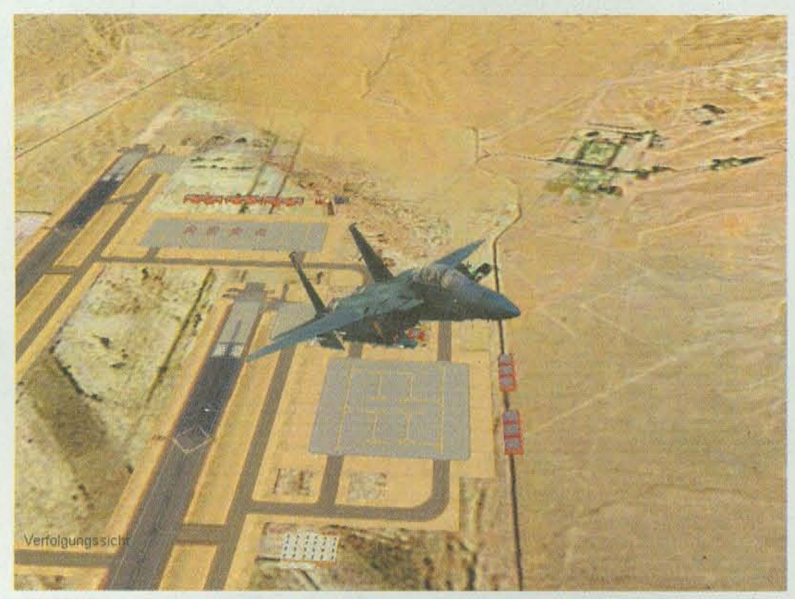
Herrscher der Lüfte

Jane's A-10 Simulation wurde eingestellt, jetzt fliegt das Warzenschwein in USAF.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Jane's** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ TERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 16 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- Acht Flugzeuge
- Drei Feldzüge
- Über 60 Missionen
- Ausführliche Flugschule
- Steuerung über Spracheingabe möglich
- 30 Jahre Air Force in einem Spiel



AIRBORNE! **Im Tiefflug über den Flugplatz. In geringen Höhen offenbart die Bodengrafik von USAF mit allzu abrupten Übergängen zwischen den Detailstufen kleine Schwächen.**

Die interaktive Geschichtsstunde! *USAF* simuliert die wichtigsten Arbeitsgeräte und Konflikte der amerikanischen Luftwaffe.

Ultrarealistische Flugsimulationen wie *Falcon 4.0* schrecken viele Gelegenheitspiloten mit Handbüchern im Telefonbuchformat und dreifach belegter Tastatur schon vor der ersten Trainingsmission ab. Jane's geht den etwas einfacheren Weg. Statt schraubengenauer Technik bietet *USAF* Flugzeuge, Missionen und Action satt.

Wer die intensive Flugschule hinter sich bringt, dürfte fit genug sein, in einer der Kampagnen die Interessen der freien Welt zu verteidigen. Neben einem fiktiven Konflikt über Deutschland versetzt Sie das Spiel in den Vietnam- und in den Golfkrieg, wo Sie historisch verbürgte Kampfeinsätze nachfliegen. Die zur Verfügung stehenden Flugzeuge könnten unterschiedlicher nicht sein: Vom langsamen Panzerknacker A-10 bis hin zur ultramodernen F-22 Raptor steht alles im Hangar, was gut und teuer ist. Angesichts dieser beeindruckenden Auswahl verwundert es nicht, dass der PC-Pilot Einschränkungen beim Realismus hinnehmen muss. Trotzdem gelang es Jane's, jedem Flieger ein einzigartiges Fluggefühl zu verpassen, und auch die zahlreichen Waffensysteme werden – mit Abstrichen – detailgetreu simuliert.

Harald Wagner

Mit Flugzeugen und Feldzügen aus dreißig Jahren Air-Force-Geschichte ist USAF die wohl vielseitigste Simulation des Jahres.

TESTURTEIL Jane's USAF

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

USAF 2/2000
Einsteigerfreundliche Fliegerei mit allen wichtigen U.S.-Maschinen. Technisch auf gewohnt hohem Niveau.

Mig Alley 9/99
Konflikt in Korea. Simulation aus den Kindertagen des Jetzeitalters.

Falcon 4.0 3/99
Realismus pur, nur echte F-16 Piloten sind näher dran. Nix für Einsteiger.

F-22 Air Dominance Fighter 1/98
Akkurates Fluggefühl und ausführlicher Taktikpart. Die beste F-22 für PC.

F-22 Lightning 3 9/99
Eher actionlastiger Titel der *Comanche3*-Macher. Für schnelle Ballereien.

GRAFIK .... Gut
Die Flugzeuge sind top, die Landschaften mau.

SOUND .... Sehr gut
Coole Musik und flotte Sprüche per Cockpitfunk.

STEUERUNG .... Gut
Tastatur frei konfigurierbar, eingängig.

MEHRSPIELER .... Sehr gut
Multiplayer-Gefechte im Internet- und LAN.

80%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 200	Pentium II/350
64 MB RAM	64 MB RAM
6xCD-ROM	24xCD-ROM
HD: 550 MB	HD: 1.245 MB

GRAFIK	SOUND
✗ Software	✗ EAX (SBLive!)
✗ 3Dfx/Glide	✗ Aureal 3D
✓ Direct 3D	✗ Dolby Surround
✗ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk 16 Internet 16
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 2

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✓

KURZTESTS

Killer Loop

■ GENRE **Rennspiel** ■ ENTWICKLER **VCC/FEB**
■ VERTRIEB **Crave** ■ USK **Ab 6 Jahren**



SEELENLOS **Die Gleiter von Killer Loop fahren sich wie ein Stück Seife auf Glatteis.**

Bei *Killer Loop* handelt es sich um eine der unsäglichen Umsetzungen eines Konsolenspiels, die wohl nur auf einem Fernseher Spaß machen. Die blitzschnelle Grafik wird mit fehlenden Details erkauft, auch das ganz und gar nicht vorhandene Fahrmodell der futuristischen Gleiter erklärt die hohen Geschwindigkeiten. Auf den steril und ideenlos gestalteten Strecken finden sich Extras, mit denen den Gegnern das Leben schwer gemacht oder das eigene „Fahrzeug" repariert werden kann. Das ungewöhnlich gefühllos zu steuernde Spiel kann dem inhaltlich ähnlichen *Star Wars: Racer* bei weitem nicht das Wasser erreichen. *(hw)*

SPIELSPASS **24%**

Hangsim

■ GENRE **Simulation** ■ ENTWICKLER **Wilco Publishing**
■ VERTRIEB **Ubi Soft** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**



ENTSPANNEND **Vollkommen stressfrei gleiten Sie durch luftige Höhen.**

Hangsim ist eine Flugsimulation der etwas anderen Art: In sieben Gebieten schweben Sie mit Drachenfliegern, einem Paraglider, Segelflugzeugen und Gleitschirmen durch die Lüfte. Vor Beginn Ihrer Reise können Sie mit Hilfe einer Übersichtskarte Ihre Route festlegen, im Logbuch Eintragungen vornehmen und Ihren Flug mit einer Beobachtungskamera nachverfolgen. Neben normalen Entspannungsflügen lassen sich in einem speziellen Spielmodus auch Luftkämpfe mit Gegnern veranstalten. Die Landschaften sind zunächst recht hübsch anzuschauen, wirken aber auf Dauer etwas eintönig, was auch für das gemächlich dahingleitende Spielprinzip gilt. *(as)*

SPIELSPASS **55%**

Wer bremst, verliert

Der Nachfolger von Psygnosis' Formel Eins richtet sich an Raser, Rüpel und andere Verkehrsrowdys.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Studio 33** ■ VERTRIEB **Take 2 Interactive** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

AUF EINEN BLICK
- Renndaten der Formel-1-Saison 1999
- 16 Rennstrecken
- Geringer Simulationsaspekt
- Kaum Tuningmöglichkeiten

Nur wenige Tage nach seinem Erscheinen errang die PlayStation-Version von Formel Eins die Spitze der Verkaufs-Charts. Auf dem PC dürfte dem Spiel eine derart steile Karriere vorenthalten bleiben.

Für *Formel Eins 99* hat Psygnosis tief in die Portokasse gegriffen. Die kostspielige offizielle FIA-Lizenz der längst zu Ende gegangenen Saison 1999 inklusive aller Strecken, Teams, Fahrer und Startaufstellungen ist längst zur Mindestanforderung an Formel-1-Spiele geworden, ebenso wie eine flüssige Grafik und ein ernst zu nehmendes Fahrgefühl. All dies kann das von einem noch unbekannten Entwicklerteam erstellte Programm bieten, mehr allerdings nicht. Beispielsweise weichen die Computergegner einander aus, das Fahrzeug des Spielers wird jedoch regelmäßig zum Opfer des gnadenlosen Fahrstils der Konkurrenz. Im Gegensatz zum Spieler müssen die computergesteuerten Fahrer auch nur selten zum Tanken, was ihnen auch dank des unübersichtlichen und gehaltlosen Boxenmenüs einen enormen Vorteil bringt. Ebenfalls sehr unrealistisch ist das Schadensmodell: Man kann mit Tempo 200 in die Boxenmauer einschlagen, ohne die Fahrtüchtigkeit des Rennwagens zu beeinträchtigen – immerhin geht es der Konkurrenz hier auch nicht anders.



SPIEGELEI Die Rennwagen wirken sehr rund, was durch die übertriebenen Spiegelungseffekte verursacht wird. Die Fahrzeuge schweben etliche Zentimeter über der Piste.

Das Fahren selbst geht actionorientierten Chauffeuren sehr leicht von der Hand. Trotz der hohen Geschwindigkeiten, die grafisch gut vermittelt werden, schafft man es immer, rechtzeitig vor einer Spitzkehre zu bremsen und sich sauber durch Schikanen zu schlängeln. In *Formel Eins 99* kann man nach Herzenslust drängeln und schieben, ins Kiesbett ausweichen oder die Konkurrenten als Bremshilfe nutzen. Auf ausgefeilte Fahrzeugeinstellungen kann man dabei getrost verzichten, da einerseits das entsprechende Menü viel zu wenige Möglichkeiten bietet und andererseits der Wagen ohnehin stets gut auf der Strecke liegt. Ein besonderes Lob hat sich Studio 33 für die Einhaltung des Regelwerks verdient. Trotz einer Zeitstrafe in der letzten Runde darf man wie weiland Schumacher das Rennen noch gewinnen und sogar das Abkürzen einer Schikane wird vom Programm streng situationsabhängig gewertet.

Die Detailtiefe der Grafik ist leider nur mittelmäßig ausgefallen. Auch die akustische Untermalung bietet wenig Spektakuläres. Immerhin ist die Steuerung sehr überzeugend gelungen: Sowohl mit der Tastatur als auch mit einem analogen Joystick sind auffallend exakte Kurvenfahrten möglich.

Harald Wagner



MEINUNG

Den Spielinhalt von Formel Eins 99 bieten gängige Rennsimulationen als Beigabe.

Harald Wagner

Formel Eins 99 ist ein grandioses Spiel für alle, die des Öfteren Fahrfehler begehen. Ein Ausritt ins Kiesbett ist ebenso unkritisch wie eine schwere Karambolage, in beiden Fällen kann man noch das Rennen gewinnen. Und das auch ohne die fahrerische Brillanz eines Schumacher oder Häkkinen. Sobald man aber mehr von einem Spiel verlangt – etwa ein realistisches Verhalten der Rennwagen oder der Fahrer – kann das Programm nicht mehr mithalten. Den Spielinhalt von *Formel Eins 99* bieten gängige Rennsimulationen ebenfalls. Zusätzlich enthalten sie neben diesem Arcade-Modus aber auch noch eine echte Simulation, die selbst nach etlichen Monaten noch fasziniert.

In Formel Eins 99 kann man nach Herzenslust drängeln und schieben, ins Kiesbett ausweichen oder die Konkurrenten als Bremshilfe nutzen.

TESTURTEIL — Formel Eins 99

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **F1 Racing Sim.** 1/98 — Echte Simulation, die nebenbei alle Möglichkeiten von F1 '99 bietet.
- **Need for Speed 4** 9/99 — Schöne Strecken, gutes Fahrgefühl. Noch immer das beste Rennspiel.
- **Off. Formula One R.** 7/99 — Intelligente Gegner, aber kaum Beachtung des F1-Regelwerks.
- **Formel Eins 99** 2/2000 — Mit unfairen Gegnern, aber einem „viel verzeihenden" Schadensmodell bestens für Raser geeignet.
- **Sports Car GT** 7/99 — Schönheit allein reicht nicht: Es will kein rechter Fahrspaß aufkommen.

GRAFIK ..... Gut
Schnelle, aber keineswegs schöne Landschaften.

SOUND ..... Befriedigend
Belanglose Kommentare, gewöhnliche Geräusche.

STEUERUNG ..... Gut
Unabhängig vom Eingabegerät sehr exakt.

MEHRSPIELER ..... Gut
Alles da, was man braucht. Mehr aber nicht.

70%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II/ 266	Pentium III/ 450
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 40 MB	HD: 268 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✔ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✔ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk 8 Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback ..... ✘

Bürgerkrieg im Weltall

Das offizielle Erweiterungs-Set zu Alpha Centauri besticht durch Masse und Klasse.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Firaxis** ■ PREIS **Ca. DM 60,-** ■ TERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- Sieben neue Fraktionen
- Fünf neue Waffenmodule
- Fünf neue Spezialfähigkeiten
- Acht Basisausbauten
- Neue Hintergrundgeschichte



KEIN AUGENSCHMAUS Die schlichte Präsentation der Karten lockt mittlerweile keinen Strategen mehr hinter dem Ofen hervor – hier wäre dringend Handlungsbedarf.

Kann man ein dermaßen komplexes Spiel wie *Alpha Centauri* überhaupt noch vielschichtiger machen? *Alien Crossfire* beweist auf eindrucksvolle Weise, dass Spielspaß nicht unbedingt spektakuläre Grafik voraussetzt.

Alpha Centauri ist eines dieser Spiele, für die man eine Weile braucht, bis sie einen packen. Viele Spieler dürften an dem Gewirr von Technologiebäumen, Geheimprojekten und Fraktionsbündnissen verzweifelt sein. Diejenigen aber, die sich der Herausforderung stellten, wurden reich belohnt: Das Strategie-Epos entpuppte sich als legitimer Nachfolger des Klassikers *Civilization.* Jetzt ist mit *Alien Crossfire* ein Ergänzungs-Set erschienen, das das Original noch abwechslungsreicher macht: In der Hintergrundgeschichte geht es um zwei verfeindete Alien-Rassen, die auf Ihrem Planeten gegeneinander Krieg führen. Neben sieben neuen Fraktionen bietet das Erweiterungspaket noch neun zusätzliche Waffen, neun Technologien, vier Geheimprojekte und fünf neue Spezialfähigkeiten für Ihre Einheiten an. Grafisch bleibt leider alles wie gehabt: Die dürftige Optik des Strategicals dürfte leider weiterhin viele potenzielle Fans verschrecken. Lobenswert: Das Add-On patcht nach der Installation *Alpha Centauri* auf Version 4.0.

Andreas Sauerland

Alien Crossfire ist so etwas wie das Brood War für Rundenstrategen – viel Spaß für wenig Geld.

TESTURTEIL Alpha Centauri: Alien Crossfire

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Civilization: Call To Power** 5/99 – Schritt für Schritt durch die Jahrhunderte – die Strategie-Referenz.
- **Alpha Centauri** 3/99 – *Civ* in Space. Die komplexe Weltraumoper begeistert Hardcore-Strategen.
- **Alien Crossfire** 2/2000 – Der Zusatz-Pack wertet das Originalspiel durch neue Gebäude und Fraktionen enorm auf.
- **Civilization 2: Test of Time** 11/99 – Zwiespältige Neuauflage des Klassikers mit unzeitgemäßer Grafik.
- **Civilization 2** 6/96 – Das Meisterwerk von Sid Meier – mittlerweile veraltet.

GRAFIK .... Ausreichend
Die kargen Landschaften wirken altbacken.

SOUND .... Befriedigend
Gute Synchronisation, spärliche Soundeffekte.

STEUERUNG .... Sehr gut
Online-Hilfe und einfache Bedienung.

MEHRSPIELER .... Gut
Spannend, aber sehr zeitintensiv.

85%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 133	Pentium 200
16 MB RAM	32 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 100 MB	HD: 410 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 7 Internet 7
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

KURZTESTS

Diplomacy

■ GENRE **Strategie** ■ ENTWICKLER **MicroProse**
■ VERTRIEB **Hasbro** ■ USK **Ab 6 Jahren**



GLÜCK SPIELT KEINE ROLLE Bei Diplomacy zählen nur Verhandlungen und Bündnisse.

Anfang des 20. Jahrhundert übernehmen Sie die militärische Führung eines von sieben europäischen Ländern. Es gilt, mit Bündnissen, Intrigen und Lügen an die Macht in Europa zu gelangen. Hasbros Brettspielumsetzung ist grafisch gut gelungen – die Europakarte ist übersichtlich, die Gegenspieler werden durch digitalisierte Personen dargestellt. Der Spaß an Verhandlungen mit echten Menschen wurde nicht mit eingebracht, die KI-Spieler sind rhetorische Minimalisten. Stattdessen kann man *Diplomacy* per E-Mail oder TCP/IP spielen. Wer also Spaß an trockener Strategie hat, sollte doch mal einen Blick in seine Kriegskasse werfen. *(hw)*

SPIELSPASS 68%

Bust-A-Move 4

■ GENRE **Arcade** ■ ENTWICKLER **Cyberfront**
■ VERTRIEB **Agetec** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**



BALANCEAKT Sobald eines der Seilenden den Boden berührt, ist das Spiel verloren.

Nach vielen nahezu identischen *Puzzle-Bobble-* und *Bust-A-Move*-Versionen hat Cyberfront nun erstmals eine spielerische Neuigkeit in die *Tetris*-Variante integriert. Es geht immer noch darum, von oben herabhängende Kugeln zu entfernen, indem man von unten gleichfarbige Kugeln nach oben schießt, auf einigen Spielkarten sind diese nun aber an Seilen aufgehängt. Durch die Gewichte an den Seilenden verändert sich ständig das Spielfeld, so dass endlich Voraussicht vonnöten ist. Ärgerlich: Während eines Einzelspielerspiels tauchen Mehrspielerkarten auf und die unglückliche Tastenbelegung lässt sich nicht verändern. An dem hohen Suchtfaktor ändert dies aber nichts. *(hw)*

SPIELSPASS 65%

Für Glückskinder und Profizocker

Der jüngste Pro Pinball schafft es mit einem abenteuerlichen Punktesystem, den Spieler in seinen Bann zu ziehen.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Cunning Developments** ■ VERTRIEB **Empire** ■ PREIS **Ca. DM 70,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

AUF EINEN BLICK
- Ein Tisch
- Drei Blickwinkel
- Sechs Dreh- und Rollmöglichkeiten der Kugel
- Keine Internetoptionen

Der vierte Flipper der Pro-Pinball-Reihe glänzt nicht mehr mit Internetoptionen oder epischen Handlungen, sondern mit einem schlichten, suchterzeugenden Einzelspielermodus.

Bei *Pro Pinball: Fantastic Journey* handelt es sich um einen Flipper, wie er auch in jeder Spielhalle stehen könnte. Wie bereits bei den bisherigen Spielen der Serie wurde auch bei *Fantastic Journey* darauf verzichtet, den Flippertisch mit computerspezifischen Spielereien zu verunzieren. Thema des Flippers sind die Geschichten Jules Vernes, allerdings weisen lediglich vier selten sichtbare Flipperobjekte auf diesen Hintergrund hin. Das Spielfeld besteht aus zwei Rampen, unzähligen Schaltern sowie drei Fallen.

Wie bei Empire üblich, erklärt das dünne Handbuch die Funktionsweise des Flippers nur unzureichend, auch die winzige Beschriftung der Lämpchen hilft kaum weiter. Hier hilft nur das Ausprobieren - ein Vorgang, der in einer Spielhalle schnell etliche hundert Mark kosten würde.

Die Punktevergabe von *Pro Pinball: Fantastic Journey* ist erstaunlich unausgeglichen. Es kann passieren, dass man innerhalb einer Minute tausendmal mehr Punkte erspielt, als sonst in einer Viertelstunde - nur weil aus Versehen ein winziger Schalter umgelegt wurde. Der Frustfaktor ist daher recht hoch, der Suchtfaktor allerdings auch.

Die Punktevergabe von Pro Pinball: Fantastic Journey ist erstaunlich unausgeglichen.

Technisch ist *Pro Pinball* mittlerweile ausgereift. Die Kugel rollt, rutscht und dreht sich um die eigenen drei Achsen, und die Kollisionen mit Tischobjekten und anderen Kugeln wirken sich höchst realistisch auf die Bewegung aus. Für grafische Wirklichkeitsnähe sorgen die Spiegelungen des Tisches auf der Kugel, zudem wird sie bei hohen Geschwindigkeiten unscharf dargestellt. Auch die Klangeffekte unterstreichen, dass es sich bei *Pro Pinball: Fantastic Journey* um eine Simulation handelt: Der Flipper klingt, wie ein Flipper eben klingt. Nur bei der Auswahl der Hintergrundmusik haben die Entwickler gepatzt, denn die eintönigen und behäbigen Melodien passen ganz und gar nicht zu dem hektischen Treiben auf dem Spielfeld.

Harald Wagner



WINZIG In einer Auflösung von 1.024x768 Bildpunkten sind die Beschriftungen nicht lesbar. Sofern die Grafikkarte mitspielt, ermöglicht Fantastic Journey 1.600x1.200 Bildpunkte.

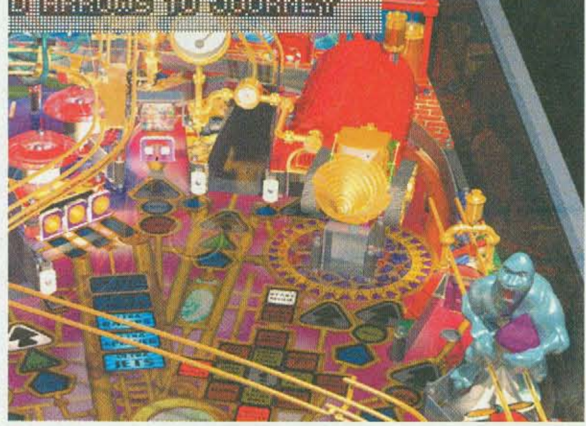


MEINUNG

Die Beschaffenheit des Tisches ist rundum geglückt – die Spiellogik nicht.

Harald Wagner

Es ist durchaus erfreulich, dass sich die Entwickler voll und ganz dem Einzelspieleraspekt von Fantastic Journey gewidmet haben. Die Beschaffenheit des Tisches ist dabei rundum geglückt - die Logik allerdings nicht. Zu unterschiedlich sind die Ergebnisse eines Verlierertyps im Vergleich zu einem Glückspilz, als dass der Flipper einen Gelegenheitsspieler motivieren könnte.



BEWEGLICH Einige Elemente werden bei entsprechendem Spielverlauf ausgetauscht. Das Layout des Tisches bleibt unverändert.

TESTURTEIL Pro Pinball: Fantastic Journey

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **PP: Big Race USA** 12/98 – Schön gestalteter Tisch mit Simultan-Modus fürs Netzwerk.
- **PP: Timeshock** 7/97 – Sehr ähnlicher Flipper, der sogar die gleichen Grafikoptionen bietet.
- **PP: The Web** 1/96 – Der erste Flipper mit Internetanschluss. Immer noch sehr gut.
- **PP: Fant. Journey** 2/2000 – Technisch Big Race USA ebenbürtig, spielerisch aber ärmer und weitaus weniger einsteigerfreundlich.
- **Addiction Pinball** 3/98 – Nur mit Übung kommt man bei dem Profitisch auf einen grünen Zweig.

GRAFIK ... Sehr gut
Schön wie ein Foto, aber nicht immer flüssig.

SOUND ... Befriedigend
Nette Effekte und gähnend langweilige Musik.

STEUERUNG ... Gut
Durch hohe Auflösung exakte Schüsse möglich.

MEHRSPIELER ... Befriedigend
Rückschritt: nur noch Offline-Duelle erlaubt.

82%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 166	Pentium 2/350
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	32xCD-ROM
HD: 1 MB	HD: 1 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✔ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 4 Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD ... 1
CDs pro Packung ... 1

STEUERUNG
Force-Feedback ... ✘

Ford, die tun was? Umdenken!

Dank offizieller Unterstützung von Ford kann man die Produktpalette Probe fahren - garantiert ohne Blechschäden.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Elite Systems** ■ VERTRIEB **Empire Interactive** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

AUF EINEN BLICK

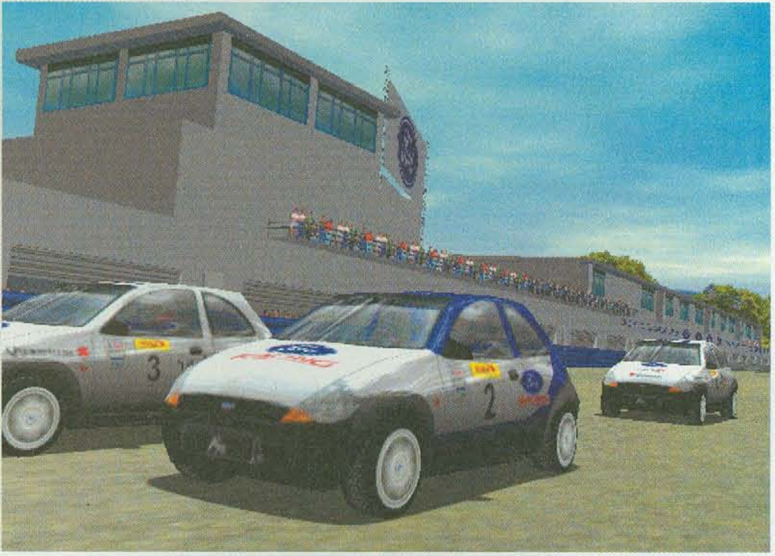
- Zwölf Ford-Modelle, jeweils aus vier Baujahren
- Zehn Strecken
- Zwölf Rennserien
- Ungewöhnliche Steuerung
- Offizielle Ford-Lizenz
- Keine Fahrzeugschäden

Probefahrten sind alle gleich? Nicht nur im Werbefernsehen zeigt uns Ford, wie falsch dieses Vorurteil sein kann. Auch Ford Racing demonstriert, dass diese Autos anders als andere sind.

Rassige 60 Pferdestärken, verteilt auf nur 890 Kilogramm. Rasant beschleunigt der Bolide innerhalb von nur 16 Sekunden auf 100 km/h und schwankt beängstigend durch weite Kurven. Das Fahren eines Ford Ka ist extrem gewöhnungsbedürftig. Was bei einigen Rennspielen als Witz gemeint ist, hat bei *Ford Racing* System: Vom kleinsten (Ka) bis zum größten (GT 90) Ford sind fast alle aktuellen Baureihen vorhanden und man kommt nicht umhin, jeden Wagentyp viele Stunden lang zu fahren.

Ein Karrieremodus mit etlichen Fahrzeugklassen, Typenrennen und Klassenmeisterschaften beschäftigt selbst einen erfahrenen Rennfahrer eine lange Zeit, da der Aufstieg nur in winzigen Schritten möglich ist. Zunächst verfügt man lediglich über einen Ka des Baujahres 1997, mit dem selbst in der Typenmeisterschaft kaum Rennen zu gewinnen sind. Bei einem durchschnittlichen Abschneiden gewinnt man einen Ka aus dem Jahr 1998, anschließend einen aus dem Jahr 1999. Nach einem Meisterschaftssieg (und der Baureihe 2000) erhält man schließlich Zutritt zum exklusiven Club der Fiesta-'97-Besitzer. Das nächste Ziel ist der Gewinn aller Varianten des Escort, anschließend sind Puma und Focus an der Reihe. Die Modelle verschiedener Baujahre unterscheiden sich vor allem in puncto Geschwindigkeit und Straßenlage. Während der Ford Ka '97 eine Höchstgeschwindigkeit von ca. 130 km/h hat, kann der Ka 2000 mit über 170 km/h protzen. Das schnellere Modell ist erstaunlicherweise einfacher zu fahren, da es nicht schon in leichten Kurven ins Schleudern gerät.

Erst nach etlichen Meisterschaften im Ford Ka darf man dem exklusiven Club der Fiesta-Fahrer beitreten.



KNUTSCHKUGEL Dem Ford Ka sieht man seine Eignung für Meisterschaftsrennen nicht an. Das Fahrgestell ist für geübte PC-Piloten allerdings sehr gewöhnungsbedürftig.

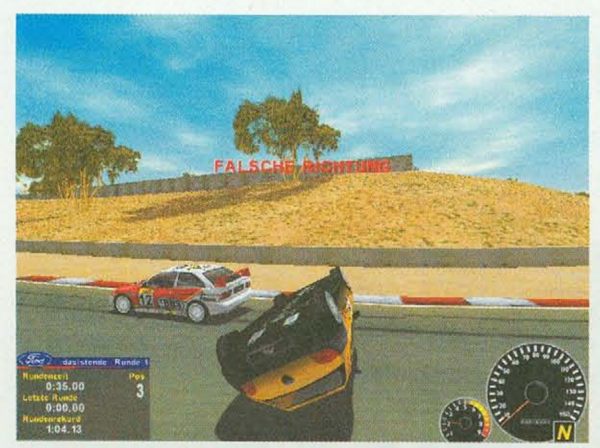
Das Fahrmodell ist aber nicht die einzige Merkwürdigkeit, mit der *Ford Racing* den Spieler zum Wahnsinn treibt. Im Gegensatz zu anderen Rennspielen unterstützt das Programm den Spieler nämlich nicht bei der Abstimmung der Tastatureingabe auf die Strecke. Drückt man beispielsweise in *Need for Speed* auf eine Richtungstaste, um in eine Kurve einzulenken, so entspricht das Ergebnis meist genau den Erwartungen - und das unabhängig vom Kurvenradius. Bei *Ford Racing* verhält es sich anders: Je länger man auf eine Richtungstaste drückt, desto stärker lenkt das Fahrzeug ein - und rutscht bei lang gezogenen Kurven natürlich prompt in das kurveninnere Kiesbett. Um die Lenkung zu dosieren, muss man die Richtungstaste gelegentlich loslassen. Macht man dies aber in den



IN ARGER BEDRÄNGNIS Inmitten eines Pulks fühlt man sich wie eine Flipperkugel. Man wird in alle Richtungen geschubst, man prallt überall ab und die Konkurrenten bewegen sich dabei keinen Millimeter.



OPTISCHER TRICK Der riesige Ford F-150 fährt und klingt genauso wie der winzige Ka.



ZUM KUGELN Das Fahrzeug des Spielers fällt in einer Kurve um, während die Computergegner den Streckenabschnitt problemlos meistern.

falschen Zeitabständen, so schaukelt sich das Fahrzeug auf und schleudert.

Bereits ein einziger Fahrfehler kann sich fatal auswirken. Gerät man mit einer Fahrzeugseite auf den Rasen seitlich der Strecke, zieht der Wagen in Richtung des Seitenaus. Wie üblich schleudert nun der Wagen oder er kippt um. Ein weiterer Nachteil der verwendeten Technik ist die Tatsache, dass man auf plötzlich auftauchende Hindernisse nicht angemessen reagieren kann. Da ein Ausweichen unmöglich ist, sind Karambolagen mit den Konkurrenten an der Tagesordnung. Das wäre nicht weiter tragisch, da die Fahrzeuge keinen Schaden davontragen. Allerdings führt eine Kollision grundsätzlich dazu, dass der Wagen des Spielers im Kiesbett liegt und der Unfallgegner weiterhin seiner Ideallinie folgt. Nicht nur diese Tatsache beweist, dass bei *Ford Racing* nicht alles mit rechten Dingen zugeht. So beschleunigen die computergesteuerten Fahrer schlechter, fahren generell langsamer und schaffen es dennoch, in der letzten Runde einen weit vorausfahrenden Spieler zu überholen. Mit der verwendeten Sound- und Grafiktechnik dürfte *Ford Racing* kaum Begeisterungsstürme hervorrufen. Das Spiel läuft nur auf 3Dfx-Grafikkarten zufrieden stellend schnell, auf allen anderen modernen Chipsätzen verlangsamen sich die Wagen drastisch. Noch schlimmer erwischt es audiophile Rennfahrer: Die Wagen klingen unabhängig von Fahrzeugtyp, Geschwindigkeit und Drehzahl stets gleich. Nur im ersten Gang verändert sich die Geräuschkulisse und erweckt den Eindruck, als würde ein Staubsaugermotor langsam anlaufen.

Harald Wagner

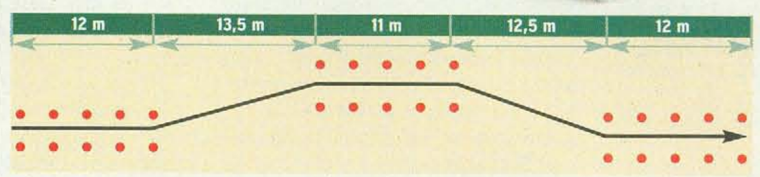
Die Lenkung reagiert so langsam, dass ein Ausweichen vor plötzlich auftauchenden Hindernissen unmöglich ist.

Beim Elchtest durchgefallen

Der Elchtest würde allen Fahrzeugen aus Ford Racing zum Verhängnis werden.



Um die Auswirkungen des unvermeidlichen Aufschaukelns eines Fahrzeugs zu testen, werden drei versetzte Pylonengassen aufgebaut. Die Breite der Anfahrgasse beträgt 1,1 mal Fahrzeugbreite plus 25 Zentimeter, die Breite der Ausweichgasse beträgt Fahrzeugbreite plus 1 Meter. Das Gaspedal wird vor der Einfahrt in die erste Gasse losgelassen, das Auto muss sich im höchsten Gang befinden und mindestens eine Motordrehzahl von 2000 U/min haben. Der Test gilt als bestanden, wenn kein Pylon umgeworfen wird.



VDA-SPURWECHSELTEST Der Elchtest wurde vom Verband der Automobilindustrie VDA leicht verändert, um den Einfluss des Fahrers auf das Testergebnis zu minimieren.





KURZ VOR DEM FALL Der erste Spurwechsel bereitet noch keine Probleme. Die Karosserie schwingt anschließend nach links, die zweite Rechtskurve verstärkt diese Bewegung.



UNLESERLICH Eine schlechtere Grafik ermöglicht höhere Fahrzeuggeschwindigkeiten.

MEINUNG

Mit ein wenig Masochismus macht das Spiel trotz aller Mängel viel Spaß.

Harald Wagner

Ford Racing kann eine labile Spielernatur in den Wahnsinn treiben. Da fährt man im Pulk durch eine Kurve und das einzige Auto, das dabei umfällt, ist das eigene. Bei einer Kollision prallt man wie ein Gummiball vom Gegner ab, der sich davon wenig beeindruckt zeigt. Durch die ständigen Schleuderfahrten macht man sich sogar vor sich selbst lächerlich. Auch die Freude, anstatt eines Cougar '97 einen Cougar '98 fahren zu dürfen, hält sich in engen Grenzen. Mit ein wenig Masochismus macht das Spiel aber dennoch viel Spaß: so intensiv hat man wohl noch nie Rennstrecken kennen gelernt, selten wurden einem die Unterschiede zwischen zwei Baujahren so klar. Auf diese Weise schafft es *Ford Racing* trotz aller Mängel, den Spieler über einen auffallend langen Zeitraum in seinen Bann zu ziehen.

TESTURTEIL — Ford Racing

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Need for Speed 4** 8/99 — Das aktuelle Optimum: Butterweiche Steuerung, bestens fahrbare Wagen.
- **TOCA 2** 5/99 — Inhaltlich Ford Racing sehr ähnlich, spielerisch aber weit überlegen.
- **Sports Car GT** 7/99 — Gutes Wirtschaftsystem und passable Steuerung, extrem veraltete Grafik.
- **Ford Racing** 2/00 — Die erbärmliche Lenkung kostet das ansonsten recht gut gelungenen Spiel jede Menge Spielspaß.
- **LKW Raser** 8/99 — LKWs On- und Off-road fahren. Gute Idee, allerdings verkorkste Lenkung.

GRAFIK .... Gut
Große Performanceprobleme, aber sehr adrett.

SOUND .... Ungenügend
Sehr authentisch: klingt wie ein Staubsauger.

STEUERUNG .... Ungenügend
Tastatur ist unmöglich, Joystick zu empfindlich.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspieler-Modus vorhanden.

62%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 200	Pentium III 733
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	4xCD-ROM
HD: 12 MB	HD: 283 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✔ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✔ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✔ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✔

Das Verbrechen im Visier

Schwere Zeiten für böse Buben: In Sierras Rainbow-Six-Rivalen verhelfen Sie der Gerechtigkeit zum Sieg.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Sierra** ■ VERTRIEB **Havas Interactive** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 16 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- 16 Missionen
- 5 Feuerwaffen
- 5 verschiedene Missionstypen
- Teamsteuerung über situationsabhängiges Befehlsmenü
- Trainingslevel mit eigenem Schießstand



Wenn die Not am größten ist, und die amerikanischen Ordnungshüter nicht mehr weiter wissen, schlägt die Stunde des SWAT-Teams. In Sierras Polizei-Simulation führen Sie einen Trupp Elitebeamte durch taktisch herausfordernde Einsätze.

Los Angeles im Jahr 2005. Die Metropole im Westen der USA ist immer noch eine Brutstätte der Gewalt. Terroristen bedrohen die Stadt mit Atombomben, durchgeknallte Computerprogrammierer versuchen sich als Heckenschützen und politische Extremisten versetzen die Bevölkerung mit Attentaten in Angst und Schrecken.

Zum Glück für seine rechtschaffenen Einwohner verfügt Los Angeles mit SWAT über eine der besten und schlagkräftigsten Sondereinheiten der Welt. Diese Spezialisten holen seit Ende der 60er-Jahre in besonders heiklen Situationen die Kastanien aus dem Feuer.



AUF DIE KNIE Diese Attentäter haben sich ergeben und warten auf ihre Verhaftung.



HAVE A NICE DAY Im Übungshaus kämpfen Sie gegen diese wehrhaften Pappkameraden.

Wer schon immer einmal wissen wollte, ob er das Zeug zum Antiterror-Spezialisten hat, bekommt jetzt seine Chance. *SWAT 3* versetzt Sie in die Rolle eines Teamleiters der legendären Truppe. Sie absolvieren entweder einen einzelnen Auftrag oder entscheiden sich für eine komplette Karriere beim Los Angeles Police Department. Diese Laufbahn besteht aus insgesamt sechzehn vorgefertigten Einzelmissionen, wobei der Schwierigkeitsgrad mit jedem neuen Auftrag gehörig ansteigt. Bevor Sie sich an den Tatort begeben, versorgt Sie Ihr Vorgesetzter im Briefing mit allen verfügbaren Hintergrundinformationen. Anhand dieser Hinweise rüsten Sie dann Ihr Team im entsprechenden Menü aus. Neben den Standardutensilien wie CS-Gas oder Handschellen schleppt jeder Ihrer Männer zwei Waffen mit ins Feld. Die Auswahl an Knarren ist – realistischerweise – be-

■ PROTECT AND SERVE Die Beamten des Special Weapons And Tactics Team gehören zu den besten Polizisten der Welt.

GRUPPENBILD MIT DAME Wenn es sein muss, dringen die SWAT-Teams auch in Toiletten ein, um die Unschuldigen zu beschützen.

Ein realistischer Blick auf den Polizeialltag. SWAT 3 kombiniert Elemente aus Action, Strategie und Simulation.

schränkt: Zwei Varianten der Heckler&Koch-MP5, das M-4-A1-Sturmgewehr und die Benelli-M1-Schrotflinte stehen zur Auswahl. Sind Sie mit der Ausrüstung zufrieden, befördert Sie ein Mausklick prompt an den Ort des Geschehens. Die Einsätze laufen in einer realistischen 3D-Welt ab, wobei Sie das Geschehen wie in einem klassischen Egoshooter aus der Perspektive Ihres digitalen Alter Ego verfolgen. Spielerisch allerdings stellt das Sierra-Produkt völlig andere Anforderungen als reine Ballerorgien wie *Unreal* oder *Half Life*. In *SWAT 3* geht es nicht darum, möglichst viele Gegner über den Jordan zu schicken. Wie im echten Leben besteht Ihre Aufgabe vielmehr darin, nur so viel Gewalt anzuwenden, wie in der jeweiligen Situation vertretbar ist.

Das Spiel bietet fünf verschiedene Missionstypen, von denen Sie drei am häufigsten absolvieren werden: Geiselbefreiung, Erstürmung von Häusern und Personenschutz. Polizeiaktionen haben anders als militärische Operationen stets ein zentrales Ziel: Leben zu retten, gleichgültig um wessen Leben es sich hierbei handelt.



MEINUNG

Die KI könnte besser sein. Dennoch ist SWAT 3 das beste Spiel des Genres.
Harald Wagner

16 Missionen hört sich nach wenig an, doch der Umfang und die Aufbereitung sorgen für einen erfreulich lange anhaltenden Nervenkitzel. Für einen großen Teil der Spannung sorgen allerdings die eigenen Kameraden: In ihrer Obrigkeitshörigkeit schaffen sie es nicht, an dem ihnen zugewiesenen Platz stehen zu bleiben, sobald der Spieler in die Nähe kommt. Dennoch ist *SWAT 3* in meinen Augen das derzeit beste Spiel des Genres: Mit Taktik, Action und Realismus ist es jedem *Rogue Spear* überlegen.

Die Werkzeuge der Profis

SWAT 3 ist Realismus pur. Auch wenn die Optik Titeln wie Unreal ähnelt, macht das Equipment deutlich, dass es sich nicht um eine Ballerorgie handelt.







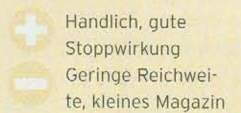
CS Gas Granate
Das Reizgas in diesem Sprengsatz setzt alle Personen in der näheren Umgebung außer Gefecht. Einige besonders fanatische Gangster bleiben aber auch unter Einfluss des Gases widerspenstig.



\+ Wirken länger als Blendgranaten
− Gesundheitsschädlich, kurze Reichweite



Springfield Armory A1-1911
Eine Variante des klassischen Colt Gouvernment. Die halbautomatische Pistole im Kaliber .45 ACP verschießt Teil- und Vollmantelmunition. Wird als Sekundärwaffe eingesetzt oder wenn Langwaffen zu sperrig wären.



\+ Handlich, gute Stoppwirkung
− Geringe Reichweite, kleines Magazin



M4A1 Sturmgewehr kurz
Diese kleinere Ausgabe des M 16 Gewehrs von Colt wurde für den Einsatz auf engstem Raum konzipiert. Die vollautomatische Waffe verschießt Vollmantelmunition des Kalibers .223 (5,56 mm). Sekundärmunition: nicht-tödliche Gummipatronen für besonders widerspenstige Gangster.



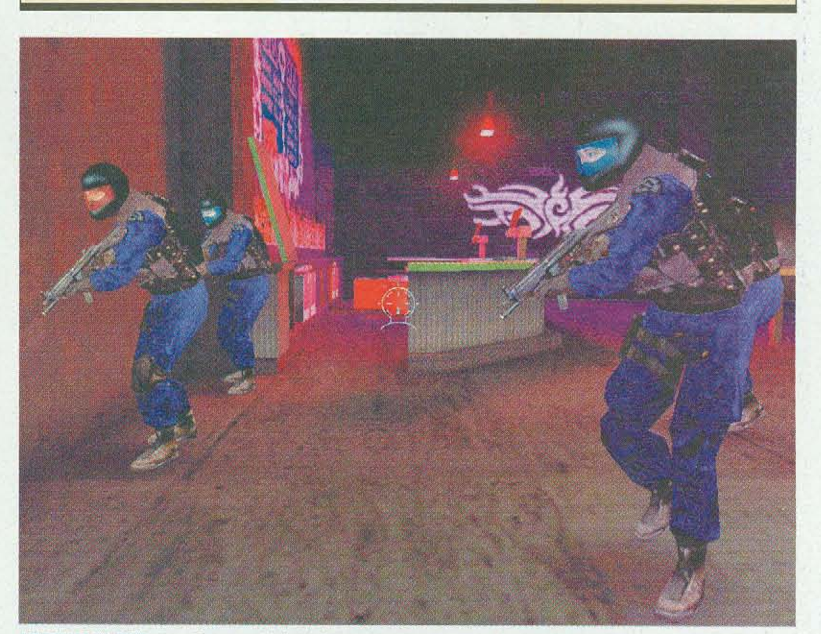
\+ Hohe Durchschlagskraft, großes Magazin
− Reguläre Munition extrem tödlich



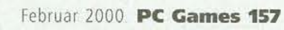
Taktischer Helm
Dieser futuristische Ausrüstungsgegenstand hat mehrere Funktionen. Neben einem Display und dem Funkgerät beherbergt er einen Gasfilter und schützt den Kopf des Trägers vor herumfliegenden Granat- und Glassplittern.



Taktische Weste
Das Herzstück der SWAT-Ausrüstung. Hier werden alle Utensilien, Waffen und Magazine verstaut. Die Weste besteht aus kugelsicherem Material und bietet ihrem Träger begrenzten Schutz gegen fast alle Kaliber.



ADRENALIN PUR Das Team schleicht in enger Formation durch den düsteren Nachtclub. Bei Dunkelheit schalten Ihre Kollegen automatisch die auf den Waffen montierten Lampen ein.



Testcenter SWAT 3: Close Quarters Battle

Installiert und läuft

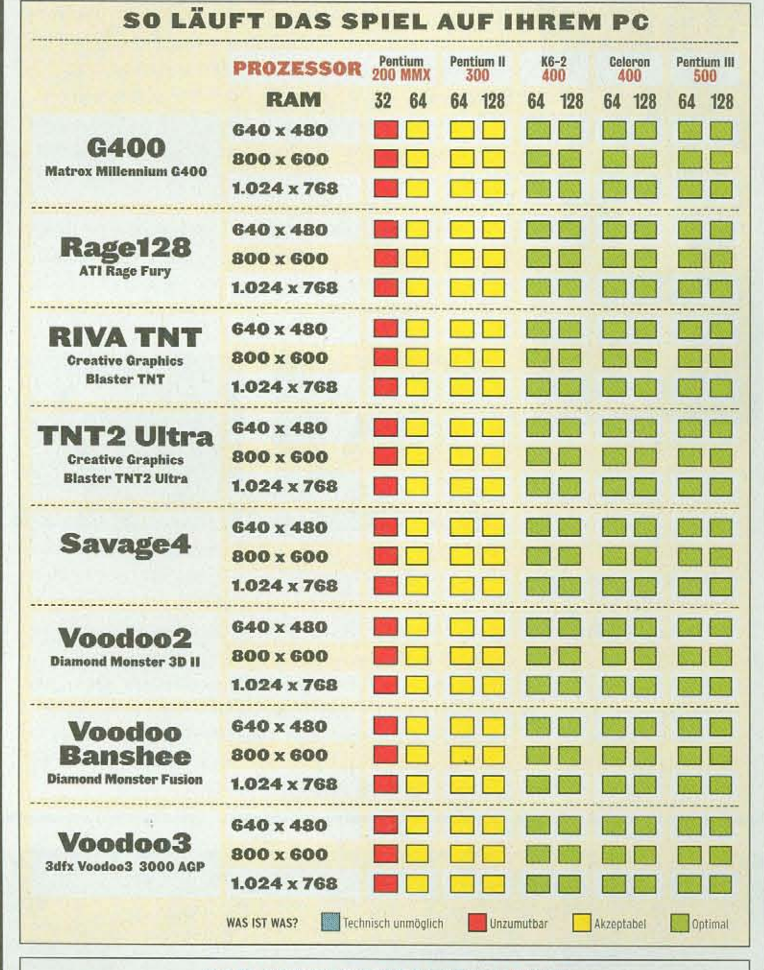


Marcus Esposito

Ausnahmsweise erhält hier ein Spiel trotz mäßiger Performance gute Noten. Da bei *SWAT 3* keine hohen Frameraten notwendig sind, haben wir unsere hohen Maßstäbe in diesem Fall etwas zurückgenommen. Leider bietet *SWAT 3* nur wenig Möglichkeiten, um mehr Leistung herauszukitzeln

- Reduzieren Sie den Detailgrad.
- Einen spürbaren Leistungsgewinn erzielen Sie bei älteren Karten durch Reduzierung der Auflösung.

SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC

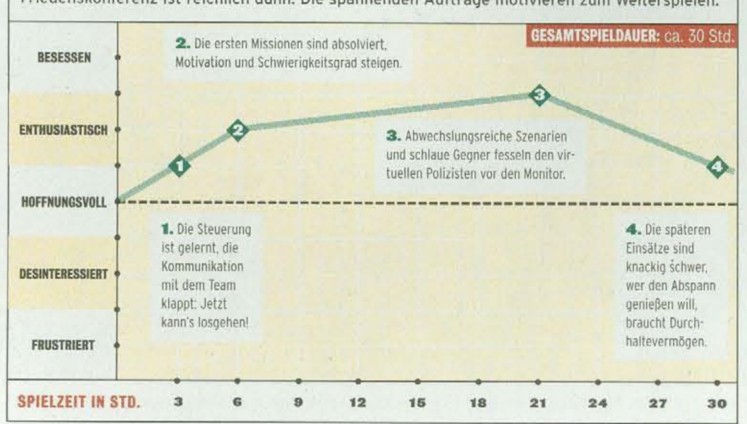


Grafikkarte	Auflösung	Pentium 200 MMX 32	Pentium 200 MMX 64	Pentium II 300 64	Pentium II 300 128	K6-2 400 64	K6-2 400 128	Celeron 400 64	Celeron 400 128	Pentium III 500 64	Pentium III 500 128
G400 (Matrox Millennium G400)	640 x 480	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Rage128 (ATI Rage Fury)	640 x 480	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
RIVA TNT (Creative Graphics Blaster TNT)	640 x 480	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
TNT2 Ultra (Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra)	640 x 480	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Savage4	640 x 480	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo2 (Diamond Monster 3D II)	640 x 480	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo Banshee (Diamond Monster Fusion)	640 x 480	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo3 (3dfx Voodoo3 3000 AGP)	640 x 480	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

WAS IST WAS? Technisch unmöglich – Unzumutbar – Akzeptabel – Optimal

DIE MOTIVATIONSKURVE

Die 16 Missionen werden durch die Kampagne locker zusammengehalten. Die Story um die Friedenskonferenz ist reichlich dünn. Die spannenden Aufträge motivieren zum Weiterspielen.



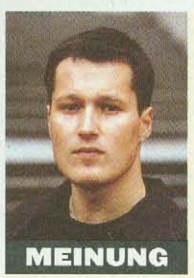


YEAH, BABY! Die Freundin des örtlichen Disco-Besitzers hat sich extra für ihre Verhaftung in Schale geworfen.

Für Wiederholungstäter. Da die Gegner zufällig in die Levels gesetzt werden, entwickeln sich Missionen bei jedem Neustart anders.

Diese goldene Regel steht auch im Mittelpunkt jeder *SWAT 3*-Mission. Sie sollten nur dann gezielt schießen, wenn das Leben eines Polizisten oder eines unschuldigen Zivilisten in Gefahr ist. Das Programm vermerkt akribisch jeden Gewaltexzess Ihrerseits und bestimmt anhand Ihres Verhaltens im Feld Ihre Führungsqualitäten. Dieser Wert beeinflusst das Verhalten und die Effizienz Ihrer Untergebenen in späteren Missionen.

Um einen Verbrecher zu entwaffnen und zu überwältigen, stehen Ihnen verschiedene Mittel zur Verfügung. Je nach Situation und Gegnerpersönlichkeit sind diese Mittel mehr oder weniger effektiv. Stehen Sie beispielsweise mit fünf Polizisten einem einzelnen Gegner auf freiem Feld gegenüber, ist es sehr wahrscheinlich, dass dieser sich ergibt. Um einen Verdächtigen zur Aufgabe zu bringen, benutzen Sie das „intelligente" Befehlsmenü. Per Tastendruck schnauzen Sie diese Person in Ihrem Fadenkreuz an, fällt die dann auf die Knie, legen Sie ihr nur noch die Handschellen an. Bevor Sie jedoch mit den Verbrechern auf Tuchfühlung gehen können, müssen Sie sich erst an sie heranarbeiten. Als Chef des SWAT-Teams befehligen Sie vier Polizisten, die in zwei Zweimann-Trupps aufgeteilt sind. Beiden Gruppen erteilen Sie über ein situationsabhängiges Be-

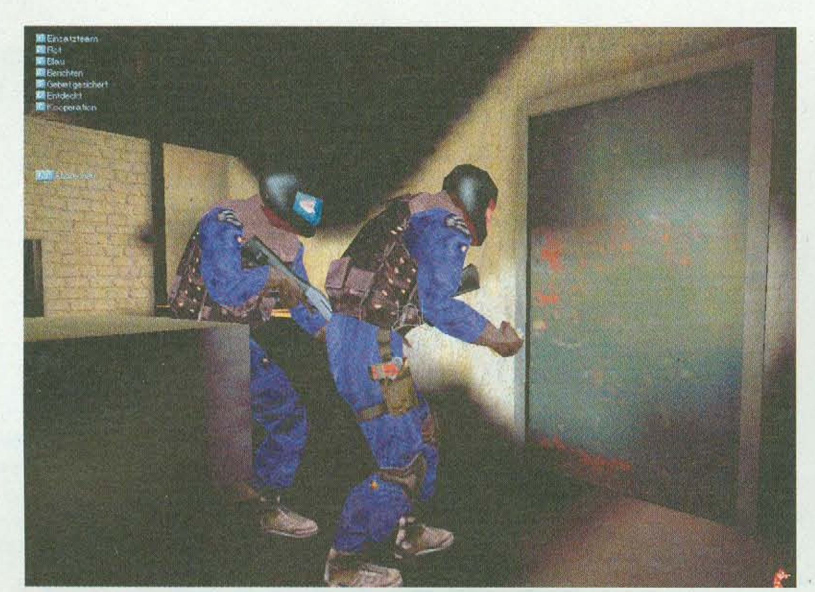


MEINUNG

Was lange währt, wird endlich gut.

Thomas Borovskis

Im dritten Anlauf hat Sierra es geschafft, eine überzeugende Umsetzung der SWAT-Thematik auf die Beine zu stellen. Trotz der bierernsten Atmosphäre zieht das Spiel den Hobby-Polizisten schon in der ersten Mission vollends in seinen Bann. Dank detaillierter Grafik und ultrarealistischer Geräuschkulisse kommt in den Missionen schon fast Simulationsfeeling auf. Die Gegnerintelligenz gehört zum besten, was das Genre zurzeit hergibt. Die bösen Buben bestrafen ungestüme Rambo-Aktionen sofort, und selbst umsichtige Spieler werden an den teilweise beinharten Missionen lange zu knabbern haben. Bleibt nur ein Apell an Sierra, sich mit dem versprochene Multiplayer-Patch für *SWAT 3* zu beeilen.



TEAMWORK Während der Polizist rechts schon die „Flash Bang"-Blendgranate in der Hand hält, gibt ihm sein Kollege Deckung für die Erstürmung des Raums.

fehlsmenü Ihre Anweisungen. Zu Beginn des Einsatzes legen Sie den Bewegungsmodus für sich und Ihre Teams fest. Im verdeckten Modus schleichen die Kollegen vorsichtig und möglichst geräuschlos durch die Gegend. Sobald ein Schuss fällt oder bewaffnete Gegner gesichtet werden, schaltet das Team automatisch auf die dynamische Gangart um. Je nach Bewegungsmodus gehen Ihre Mitstreiter bei der Sicherung von Räumen und Türen unterschiedlich vor. Im verdeckten Modus etwa werden Türen extrem vorsichtig geöffnet. Bewegen Sie sich hingegen dynamisch, können Sie die Tür einfach sprengen. Dann ist der Weg frei, um den Raum hinter der Tür nach SWAT-Manier zu betreten: Breach, Bang and Clear (aufbrechen, blenden und sichern). Nachdem Ihre Kollegen das Schloss gesprengt haben, schmeißen Sie eine Blendgranate in das Zimmer und der Rest des Teams kann nun in einem schnellen Spurt die verwirrten Gangster rasch überwältigen – soweit jedenfalls die Theorie. In der Praxis allerdings verstecken sich die bösen Buben oft an strategisch wichtigen Punkten und heizen jedem Ordnungshüter kräftig ein, der ungeschickt genug ist, seine Nase in die Schusslinie zu schieben. Sind alle Gangster und Geiseln unter Kontrolle gebracht, müssen Sie nur noch für jede einzelne Person eine Meldung per Funk absetzen, um die Mission zu beenden.

Leider ist die – entschärfte – deutsche Fassung nicht ganz so gut gelungen wie das Original. Neben der teilweise enttäuschenden Sprachausgabe trübte besonders ein Feature das Spielvergnügen: In der deutschen Version ist es nicht mehr möglich, auf „unschuldige" Personen, wie etwa zur Aufgabe bereite Verbrecher oder harmlose Passanten, zu schießen. Die Waffe versagt bei solchen Zielen einfach ihren Dienst. Grundsätzlich sicherlich ein nachvollziehbarer Ansatz, allerdings nimmt das dem Spiel einige Spannung. Das Unterscheiden von friedlichen Bürgern und Verbrechern ist nun unrealistisch einfach.

Thomas Borovskis

TESTURTEIL — SWAT 3: Close Quarters Battle

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

SWAT 3 2/2000
Taktischer Egoshooter mit Simulationselementen. Erstklassig recherchiert und umgesetzt.

Rogue Spear 11/99
Der runderneuerte Nachfolger von *Rainbow Six*. Actionlastiger als *SWAT*.

Rainbow Six 11/98
Der älteste Titel im Vergleich. Basiert auf Tom Clancys Bestsellern.

Delta Force 12/98
Action an den Krisenherden dieser Welt. Grafikpracht dank Voxelengine.

Hidden & Dangerous 9/99
Commandos meets *Delta Force*. Action-Strategie im Zweiten Weltkrieg.

GRAFIK .... Sehr gut
Flüssig animierte Charaktere, coole Locations.

SOUND .... Sehr gut
Authentischer Funkverkehr sorgt für Spannung.

STEUERUNG .... Sehr gut
Am komfortabelsten mit Maus und Tastatur.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

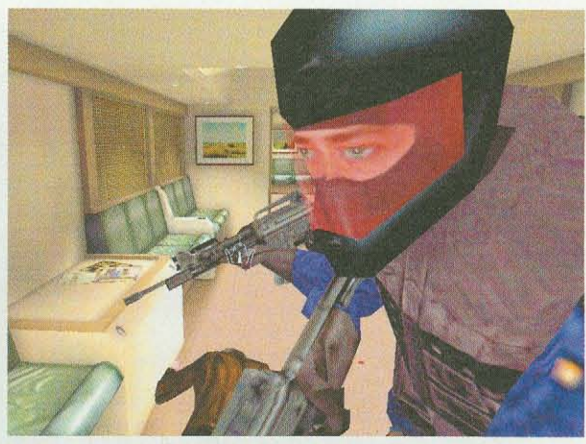
85%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 233	Pentium II 266
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 400 MB	HD: 400 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC – Netzwerk – Internet –
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘



GRAFIKPRACHT Die Figuren und vor allem ihre Gesichter sehen äußerst realistisch aus. Sie sehen sogar das Blinzeln der Charaktere.

Identitätskrise?

Ein Genre pro Spiel: Kaum eine Spieleserie hat sich an so vielen verschiedenen Konzepten versucht wie SWAT.



INTERAKTIVER SPIELFILM Police Quest SWAT sah dank Video-Sequenzen gut aus, konnte spielerisch aber nicht überzeugen.

Der erste Teil der *SWAT*-Trilogie (oben) erschien vor gut drei Jahren. Als Grünschnabel mussten Sie sich dabei durch eine Art Polizei-Lehrgang klicken. Stupides Auswendiglernen des Lösungswegs im Trial-and-Error-Verfahren waren nötig. Der zweite Teil (unten) brachte im Fahrwasser von *C&C* und ähnlichen Titeln den ersten Genrewechsel hin zum Strategiespiel. Teil 3 – zweifellos der beste der Serie – schlägt nun in dieselbe Kerbe wie *Rainbow Six* und Konsorten und simuliert die Arbeit der Sondereinheit sicherlich am spannendsten und realistischsten.



STRATEGIESPIEL Neben den eigentlichen Missionen standen bei SWAT 2 Ressourcen- und Budgetmanagement auf dem Dienstplan.

Die Besten werden die Ersten sein



■ GENIALE ORIGINALE Den Hits unserer Leser können auch erfahrene Spieletester nur schwer widerstehen.



GRUNDSATZFRAGE Daniel verteidigt das Abenteuer-Genre gegen Florians Sportspiele.

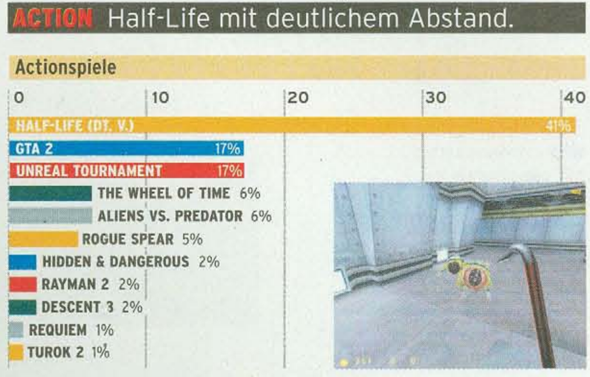
Am Ende des Jahres wird auch in der Kulturindustrie Bilanz gezogen: Was war der spektakulärste Kinofilm, die groovigste Pop-Platte, der spannendste Roman? Die wichtigste Frage für PC-Games-Leser lautet natürlich: Welche Computerspiele waren diesmal die großen Abräumer?

Bis vor einigen Jahren war es in der Spiele-Industrie gängige Praxis, dass die Hersteller eine riesige Anzahl an Titeln veröffentlichten, von denen jedoch die wenigsten eine Chance hatten, die Herzen der Spielerinnen und Spieler zu erobern. Inzwischen setzen selbst Branchenriesen wie Eidos oder Electronic Arts lieber auf ein überschaubares Sortiment, das verhältnismäßig wenige Gurken, dafür aber gleich mehrere potenzielle Verkaufserfolge enthält. Dementsprechend konnten Rollenspiel-Fans im Jahre 1999 zwischen kaum mehr als 15 verschiedenen Titeln auswählen, von denen allerdings zwei Drittel mindestens zur gehobenen Mittelklasse gehören. In den Genrehitlisten ragt zumeist ein Titel heraus, der sich hinsichtlich seiner Lesergunst deutlich von den Konkurrenten absetzen kann. Trotz des verspäteten Erscheinungstermins konnte sich beispielsweise der Nachfolger zum Echtzeit-Strategiehiet *Age of Empires* souverän behaupten: Über die Hälfte unserer Leserinnen und Leser wählte den fesselnden Freizeitkiller aus dem Hause Ensemble auf den ersten Platz.

Allerdings erreichten keineswegs nur die Titel einen hohen Platz, die in der zweiten Jahreshälfte die Verkaufsregale enterten. Unsere Leserinnen und Leser haben offenbar ein sehr gutes Gedächtnis, denn unter den Siegern befinden sich mit *Baldur's Gate, Sim City 3000, Jagged Alliance 2, Falcon 4.0* und *Discworld Noir* gleich sechs Spitzenspiele, die bis zum Sommer erschienen sind. Hierbei ragt besonders Half-life heraus, das gleich in zwei Kategorien den ersten Preis einheimste; die Teilnehmer der Umfrage hielten den Valve-Ti-

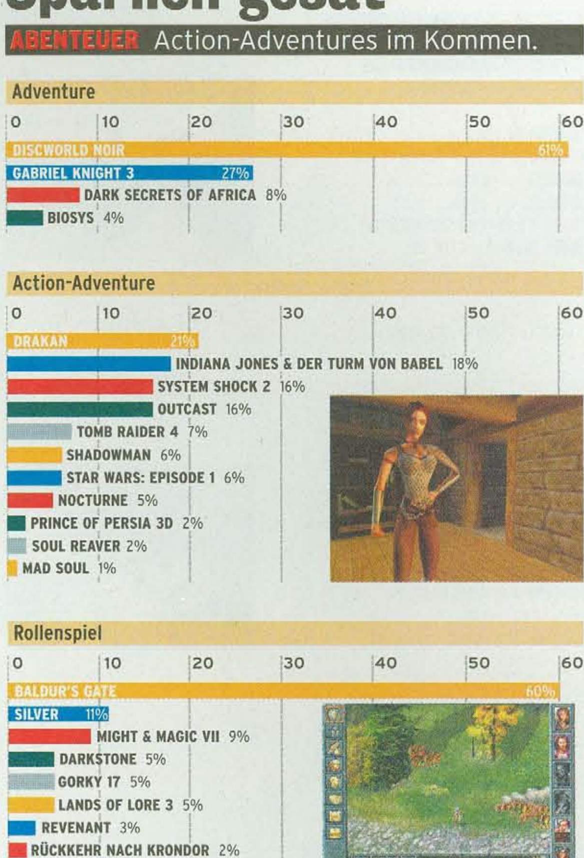
Hart umkämpft

ACTION Half-Life mit deutlichem Abstand.



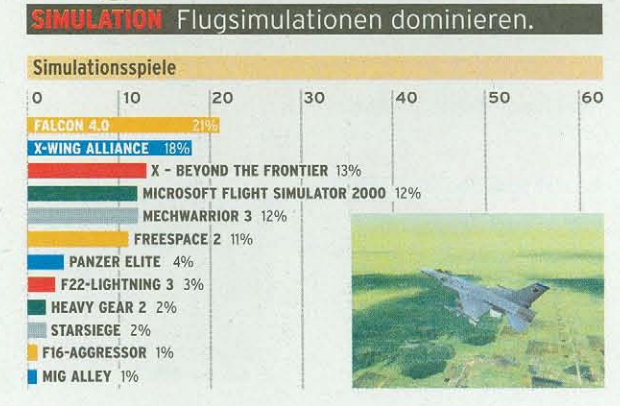
Spärlich gesät

ABENTEUER Action-Adventures im Kommen.



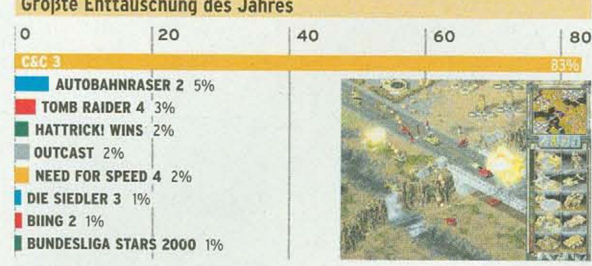
Flügellahmes Genre

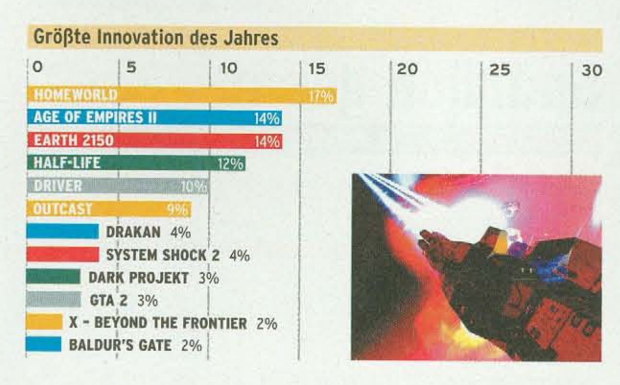
SIMULATION Flugsimulationen dominieren.

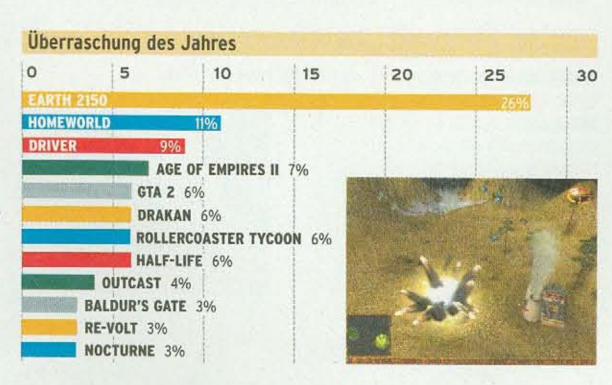


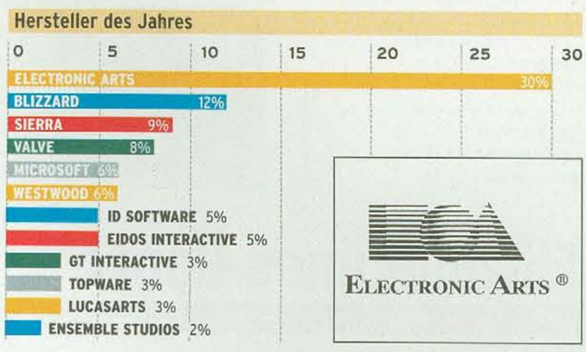
Rekordhalter EA

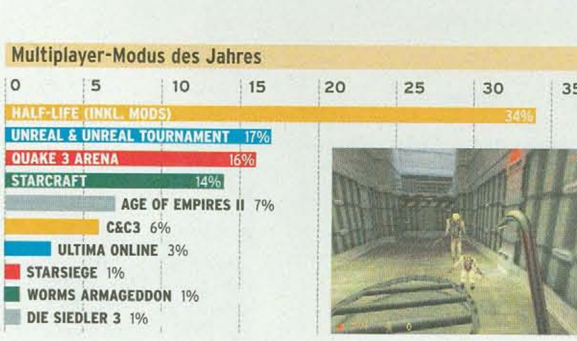
GESPALTEN Viel Lob für EA - aber auch Kritik.





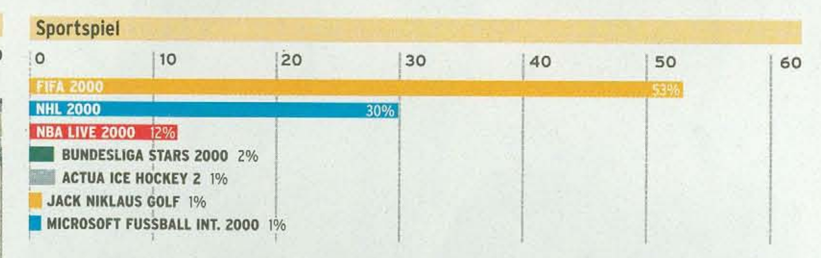






Quasi-Monopol für EA Sports

SPORT Die Kanadier müssen die Konkurrenz nicht fürchten.



Spiel, sondern mochten auch im Netzwerk am liebsten die Stätten von Gordon Freemans Wirken besuchen. Dies spiegelt sich auch in der Tatsache wider, dass es weltweit mehr Server gibt, auf denen *Half-Life* gespielt wird als Server, die Matches mit dem in Deutschland indizierten Shooter *Quake 2* anbieten. Als einziger Titel eines anderen Genres zählt Blizzards Strategie-Dauerbrenner *StarCraft* zu den vier beliebtesten Spielen, mit denen sich unsere Leserinnen und Leser über Internet oder lokales Netzwerk vergnügen.

Allerdings sind Titel ohne Mehrspielermodus keineswegs veraltet, wie die Platzierungen von Sir-Techs Söldnerspektakel *Jagged Alliance 2*, der Freizeitparksimulation *Rollercoaster Tycoon* oder des *Caesar 3*-Nachfolgers *Pharao* beweisen. Sogar im Rennspielgenre konnte sich *Driver* um eine Nasenlänge vor *Need for Speed 4* an die Spitze setzen, obwohl Sie in dem originellen GT-Titel nicht die Möglichkeit haben, gegen Konkurrenten aus Fleisch und Blut anzutreten. In der Kategorie Sport sieht es allerdings ganz anders aus, denn alle nominierten Titel weisen ausgereifte Mehrspielermodi auf. Hier konnte die Qualitätsmarke EA Sports ihrem Ruf gerecht werden und 97% unserer Leser vergnügliche Stunden mit *FIFA 2000*, *NHL 2000* und *NBA 2000* sowie den Bundesliga Stars bereiten. Gerade einmal jeder hundertste Leser mochte sich für den Fußball-Herausforderer aus dem Hause Microsoft begeistern, womit wieder einmal deutlich wurde, dass Electronic Arts in dieser Sparte über ein Quasi-Monopol verfügt. Doch sicherlich nicht nur wegen der Sportspiele wurde der internationale Umsatz-Gigant zum beliebtesten Hersteller gewählt; außer im darbenden Adventure-Genre befindet sich in jeder Kategorie wenigstens ein Titel von EA auf den vorderen Plätzen.

Dabei wurde ein EA-Produkt an die Spitzenposition gehievt, für das der Riesenfirma kein Siegerkranz, sondern eher eine Tüte verfaulter Tomaten gebührt. *Command & Conquer 3* gilt nämlich bei mehr als vier Fünfteln unserer Leserinnen und Leser als die Enttäuschung des Jahres. Dennoch hat sich eine Minderheit der vielen Hunderttausend Käufer der Westwood-Entwicklung erbarmt und so dafür gesorgt, dass sich *C&C 3* immerhin auf dem dritten Platz in der Kategorie Echtzeitstrategie behaupten konnte. Angesichts des ungeheuren Medienrummels um das langersehnte Spiel ist dies allerdings höchst blamabel für Westwood, und das umso mehr, als auch der dritte Teil seiner Erfolgserie *Lands of Lore* nur ein kleines Grüppchen unentwegter Rollenspieler vor den Monitor fesselte. Der Sieger in diesem Genre steht so felsenfest auf dem ersten Platz wie *Discworld Noir* in der Adventure-Hitliste: Nach langjähriger Entwicklungsarbeit konnte

Held gesucht!

Im nächsten Feedback widmen wir uns dem Thema Action-Adventures.



Das Genre der Action-Adventures ist noch jung, seine Titel gehören aber bereits zu den erfolgreichsten der gesamten Spielebranche. Im vergangenen Jahr konnte zudem die Vorherrschaft der Lara Croft zumindest zeitweise gebrochen werden, als Spiele wie *Outcast*, *Shadow-Man*, *Der Meisterdieb* und *Drakan* Hunderttausende begeistern konnten. Wir wollen von Ihnen wissen, welches Abenteuer Sie am meisten begeistert hat. Welche Heldin hat Sie bezaubert, welchem Held neiden Sie sein Charisma, welches Spielelement ist Ihnen das wichtigste? Den Fragebogen finden Sie sowohl auf unserer Heft-CD als auch unter unserer Netzadresse www.pcgames.de. Unter allen Teilnehmern verlosen wir zehn Pakete mit aktuellen Spiele-Hits.

BioWare mit *Baldur's* Gate ein Produkt vorweisen, das drei Fünftel aller Befragten in seinen Bann zu schlagen vermochte. Weniger eindeutig fiel die Rangordnung in den Genres Action-Adventure und Simulation aus. Zwar erwärmte sich die Mehrheit für das zauberhafte *Drakan*, doch dessen Heldin Rynn konnte sich nur wenige Prozentpunkte vor Indy Jones und Outcasts Draufgänger Cutter Slade behaupten. Die unangefochtene Genre-Heldin Lara Croft musste dieses Jahr allerdings einen herben Dämpfer erleben. Dies lässt sich jedoch einfach dadurch erklären, dass *Tomb Raider 4* gerade erst einmal eine Woche lang in den Regalen stand, als wir mit der Auswertung der riesigen Menge an Fragebögen beschäftigt waren.

Auch unter den Simulationen gab es einen erbitterten Kampf um den Ehrenplatz, wobei *Falcon 4.0* der Konkurrenz keineswegs mit Überschallgeschwindigkeit davongeflogen ist. Gleich sechs Titel konnten in dieser Liste zweistellige Prozentzahlen aufweisen, darunter auch das originell gestaltete *X – Beyond the Frontier.* Für Innovationen sorgten die Titel des Simulationsgenres nach Meinung unserer Leserinnen und Leser allerdings nicht. Als originellster Titel wurde das Echtzeit-Strategiespiel *Homeworld* zum Sieger gekürt, das zudem für jeden zehnten Befragten die größte Überraschung des Jahres war. 25% unserer Leser sorgten dafür, dass sich das großartige *Earth 2150* in dieser Kategorie an die Spitze setzen konnte, womit der Mannheimer Hersteller TopWare nach dem Sieg von *Jagged Alliance 2* in der Sparte Runden-Strategie gleich noch einen Lorbeerkranz einheimsen konnte.

Rückblickend betrachtet ist allerdings nicht nur dieser Überraschungserfolg bemerkenswert, sondern auch das verhältnismäßig schlechte Abschneiden von vermeintlich sicheren Bestsellern wie *Dungeon Keeper II*, dem *Star Wars*-Titel *Episode 1 – Die Dunkle Bedrohung* sowie natürlich Westwoods Kassenknüller *C&C 3*. Auch das atmosphärisch dichte Action-Adventure *ShadowMan* und der brillante Shooter *The Wheel of Time* fanden bei unseren Leserinnen und Lesern nicht den erwarteten Anklang.

Hingegen konnte sich *Earth 2150* bei unserer Umfrage recht gut platzieren und sogar in der Hitliste zur „Überraschung des Jahres" die Spitzenposition belegen. Damit gehen zwar die Lorbeeren an TopWare, doch das Gold fließt in Westwoods Taschen: Trotz der durchgängig höheren Wertung für den dreidimensionalen Herausforderer konnte EA von *C&C 3* bislang mindestens zehnmal so viele Exemplare verkaufen.

Peter Kusenberg

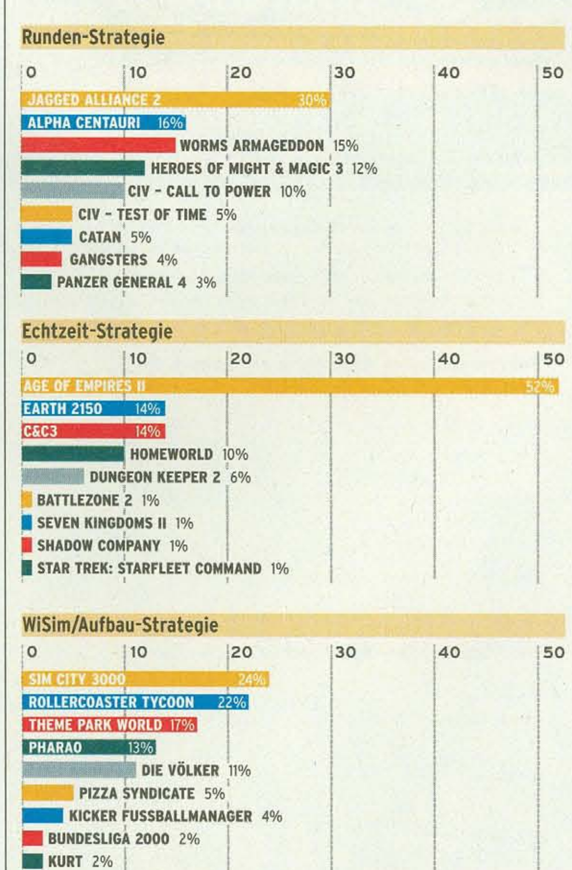
■ **GERANGEL** Bei wirklich tollen Spielen entbrennen selbst unter „alten Hasen" machmal heftige Kämpfe um das Testmuster.

Die Spielatmosphäre zählt

RENNSPIEL Verfolgungsjagden wie in Driver kommen gut an.

Rennspiel

Titel	Prozent
DRIVER	33%
NEED FOR SPEED 4	32%
RE-VOLT	8%
STAR WARS: EPISODE 1 RACER	6%
MIDTOWN MADNESS	5%
TOCA 2	4%
SEGA RALLY 2	2%
AUTOBAHN RASER II	2%
GP 500	2%
RALLY CHAMPIONSHIP 99	2%
OFFICIAL FORMULA 1 RACING	1%
CASTROL HONDA SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP	1%
ROLLCAGE	1%
SPORTS CAR GT	1%
SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP	1%



Bauen & Formieren

Auch in diesem Jahr war das Strategie-Genre so erfolgreich wie kein anderes.

Während es vor einigen Jahren so aussah, als hätte das Echtzeit-Prinzip die rundenbasierte Strategie überholt, erlebte das Genre mit gleich drei *Civilization*-Ablegern, dem überragenden *Jagged Alliance 2* sowie dem witzigen *Worms Armageddon* eine wahre Renaissance.

Runden-Strategie

Titel	Prozent
JAGGED ALLIANCE 2	30%
ALPHA CENTAURI	16%
WORMS ARMAGEDDON	15%
HEROES OF MIGHT & MAGIC 3	12%
CIV – CALL TO POWER	10%
CIV – TEST OF TIME	5%
CATAN	5%
GANGSTERS	4%
PANZER GENERAL 4	3%

Echtzeit-Strategie

Titel	Prozent
AGE OF EMPIRES II	52%
EARTH 2150	14%
C&C3	14%
HOMEWORLD	10%
DUNGEON KEEPER 2	6%
BATTLEZONE 2	1%
SEVEN KINGDOMS II	1%
SHADOW COMPANY	1%
STAR TREK: STARFLEET COMMAND	1%

WiSim/Aufbau-Strategie

Titel	Prozent
SIM CITY 3000	24%
ROLLERCOASTER TYCOON	22%
THEME PARK WORLD	17%
PHARAO	13%
DIE VÖLKER	11%
PIZZA SYNDICATE	5%
KICKER FUSSBALLMANAGER	4%
BUNDESLIGA 2000	2%
KURT	2%

Neue Inseln, neue Abenteuer

Weltpremiere in Peters Büro. In aller Stille hat unser Technischer Direktor Tim Rance in den vergangenen Monaten eine Online-Version von Black & White aus diversen Programmteilen zusammengesetzt. Nun lädt er gerade die erste Testversion.



PEINLICHER GESPRÄCHSPARTNER Der Affe ARobson nimmt für eine Unterhaltung eine gänzlich unpassende Haltung ein. Im eigentlichen Spiel hat dieses Verhalten seinen Sinn.

Was bis zu diesem Zeitpunkt nur die wenigsten von uns gewusst haben: es wird zwei Online-Varianten geben: *Worlds* und *The Gathering*. *Worlds* ist ein Echtzeitstrategiespiel mit Ressourcenmanagement für bis zu acht Spieler. *The Gathering* ist hingegen eher ein Online-Forum als ein Spiel. Beide Versionen werden in *Black & White* enthalten sein.

Heute war es die Version 0.01 von *The Gathering*, die ihren ersten Probelauf bestehen musste. Inspiriert von dem Internet-Chat-Programmm *ICQ* soll *The Gathering* den Spielern vor allem die Möglichkeit geben, sich zu unterhalten. Während der Online-Sitzung tritt jeder Teilnehmer in Form seiner Kreatur aus dem Einzelspielerteil von *Black & White* in Erscheinung. *The Gathering* soll einmal aus einer Reihe von „Inseln" mit speziellen Aufgaben bestehen. So wird es beispielsweise Inseln geben, auf denen Spieler über das Leben, das Universum und den ganzen Rest diskutieren können. Sie unterhalten sich mittels ihrer Kreaturen, wobei getippte Nachrichten in Sprechblasen erscheinen werden.

Als Tim und Peter die Insel betraten, materialisierten sich ein grinsender Affe und eine stolzierende Kuh. Textnachrichten wurden getippt, Sprechblasen erschienen und die Spielfiguren wandten sich einander zu. Wir waren alle mächtig beeindruckt. Zwischen den „Oohs" und „Aaahs" und „Cools" gab es sogar konstruktive Vorschläge von allen Seiten: „Sollten sich die Kreaturen nicht verbeugen oder die Hände schütteln, wenn sie sich treffen?" oder „Hey! Wer hat das gesagt? Können wir den Text einfärben, um den Absender zu identifizieren?" Auf einmal gab es schallendes Gelächter, als Tims Affe während der Unterhaltung unvermittelt in die Hocke ging und einen Haufen machte. Tim erklärte schnell, dass in der finalen Online-Version derartige Sachen nicht passieren werden. „Och. Wieso nicht?", wollten wir alle wissen.

Weitere Inseln werden folgen. Eine ist mit einem Sportplatz vergleichbar, auf dem Kreaturen trainieren und ihre physische Stärke erhöhen können. Eine andere Insel wird es ermöglichen, Zaubersprüche zu üben und magische Gesten auszutauschen. Außerdem planen wir Kampfarenen, auf denen die Kreaturen miteinander ringen können. Wenn die Kreaturen wieder offline gehen, werden sie über alle auf den Inseln gewonnenen Erfahrungen und Verletzungen verfügen. Auf diese Weise wird auch der Einzelspielermodus von den Inselbesuchen beeinflusst. Da *The Gathering* fast keine Künstliche Intelligenz benötigt, wird dieser Programmteil vermutlich der erste sein, den wir fertig stellen. Sobald er funktioniert, werden wir ihn kostenlos verteilen.

Steve Jackson



AUF DER CD-ROM!
Im Videospecial zeigen wir Ihnen *Black & White*.

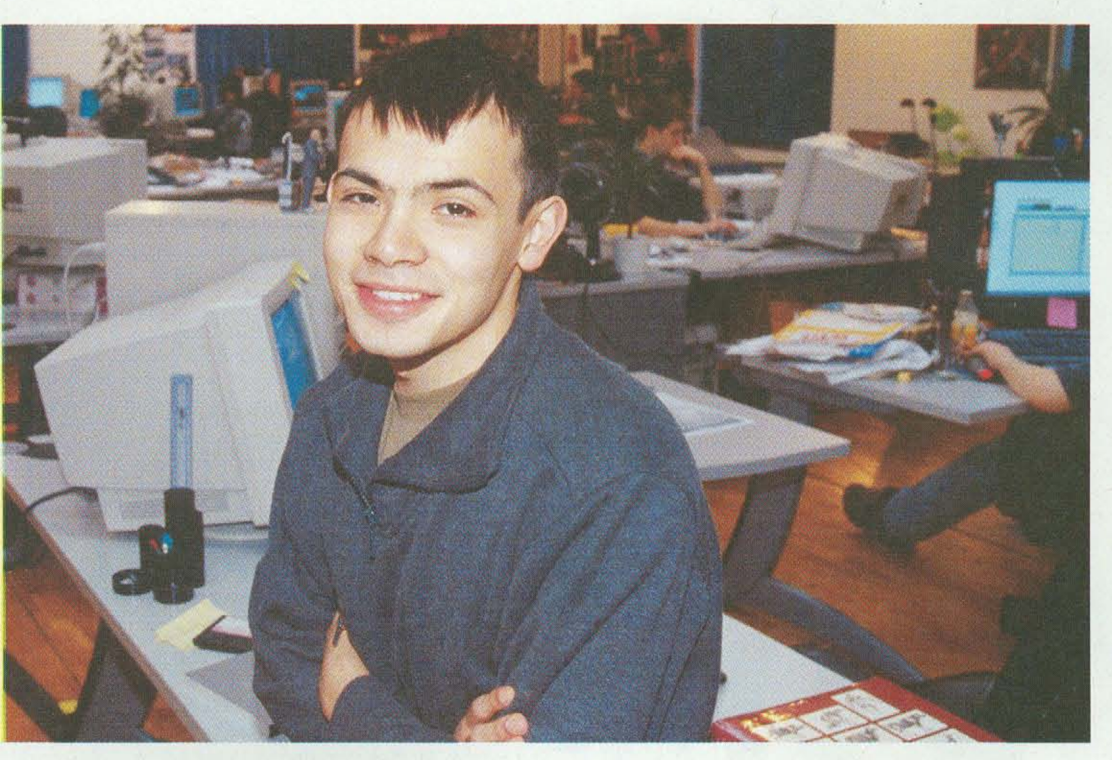


FADEN VERLOREN Noch verdecken sich die Sprechblasen gegenseitig. Sobald dieses Problem gelöst wird, ist die erste Insel von The Gathering fertig. Sobald alle Inseltypen programmiert sind, wird The Gathering kostenlos verteilt.

■ AUFGESCHLOSSEN Demis strotzt vor Energie und Lebensfreude – zu jeder Tages- und Nachtzeit.

Der Wunderknabe

Von Cambridge auf den eigenen Firmenthron, ohne zeitfressende Pausen zum Luftholen. Demis Hassabis lebt auf der Überholspur, hat mit 22 den beruflichen Olymp beinahe erklommen. Doch er will weiter.



„Alles Müll!": Demis widerwillig auf die all zu oft gestellte Frage, ob er ein Wunderkind sei.

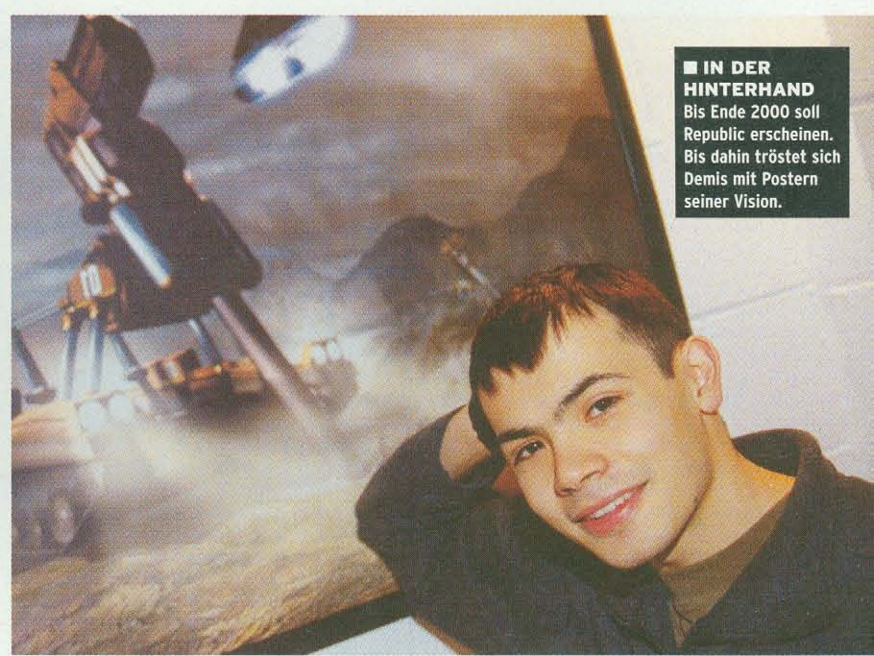
Die Bühne für das Treffen mit Demis ist ein enges russisches Kellerlokal im Osten Londons. Die Uhrzeit? Aus seiner Sicht einfach irgendwann. Zwischen Arbeit und kurzen Dämmerphasen. Die Augen rot unterlaufen, den Körper müde gekrümmt, sitzt er an einer langen Tafel zwischen fragenden Schreiberlingen, kaut scheinbar abwesend auf seinem Nachtisch herum. Ein mitleiderregendes Bild – das täuscht. Und sich im Bruchteil einer Sekunde verfärbt, als er den Mund zum Gespräch öffnet. Da sprudelt plötzlich die Energie, da beginnt er, wild zu gestikulieren und zu diskutieren, als hätte er die Tage zuvor im Tiefschlaf verbracht: Hyperaktivität wie aus dem Fachbuch.

Demis ist zierlich gebaut, wirkt elfenhaft, wird aber mit jedem Wort größer. Selbstsicherheit spricht aus ihm: „Ich sehe mein Leben als Suche nach Grenzen, will mein ganzes Potenzial austesten und in der Welt möglichst viel zum Guten bewirken." Blitzt in dem Satz Eitelkeit durch? Eher Idealismus. „Ich überlege nicht, was andere für beeindruckend halten", betont der Braunschopf. „Meine Ohren ignorieren das komplett. In dem Moment, wenn mir etwas gelingt, bin ich schon unzufrieden, will endlich etwas wirklich Großes erreichen. Zu sagen, ich sei ein besessener Perfektionist, wäre untertrieben." Weshalb er Spiele liebt, erklärt er aus dem Stegreif: „Das sind lebendige Mikrokosmen – und die Fähigkeiten, die man sich darin aneignet, können in der Realität eingesetzt werden. Anders herum ist die großartigste Geschichte und das beste Spiel letztlich das Leben selbst. Eine Reise, auf der man so viel lernen, erfahren, machen kann." Reife Thesen.

Dass ihn die Medien zum Wunderkind stilisiert haben, kratzt Demis wenig: „Alles Müll", blockt er ab und schiebt die Vorstellung mit einer verächtlichen Handbewegung vom Tisch. Trotzdem liest sich der Lebenslauf des kleinen Mannes mit dem großen Hirn wie ein Märchen aus dem Karriereland. Mit 12 pries man ihn als weltbesten Schachspieler seiner Altersklasse. Heute spielt er gelegentlich gegen Kasparov. Noch verliert er, aber nur knapp. Mit 15 schloss er die Schule ab, stellte sich im jugendlichen Übermut Peter Molyneux bei Bullfrog vor – und durfte an dessen Seite prompt das erfolgreiche *Theme Park* entwickeln. Dann die „hauptsächlich vergeudete Zeit" in Cambridge, über die er heute ironisch verkündet, er habe immerhin ein paar Freunde für Diskussionen und einen tollen Mathelehrer gehabt. „Als ich in Cambridge ankam und die Künstliche Intelligenz sah, an der dort gewerkelt wird", gab er mal zu Protokoll, „bestätigte mir das nur die Tatsache, dass die Spielebranche in der Welt am weitesten damit ist." Das Ergebnis dieser „Zeitverschwendung Studium", deren Finanzierung gleich zwei Stipendien sicherstellten: ein doppelt vergoldeter Abschluss in Computerwissenschaften. Schon mit rund 20 war Demis fertig.

Für das Großunterfangen *Black & White* kehrte er anschließend in Molyneux' Stab zurück, realisierte aber allzu bald, dass er etwas Ureigenes aufbauen wollte, musste – und ging. Sein Resümee über die gemeinsame Phase: „Peter und ich haben uns in den Jahren positiv entwickelt. Das war wie eine Evolution. Die Zusammenarbeit als Designduo hat so gut geklappt, weil sich unsere kreativen Fähigkeiten schön ergänzten." Was er zu diesem Thema sagen möchte, klingt äußerst beherrscht.

Schnitt zur Gegenwart. Demis hält in dem Restaurant Hof, souverän wie ein angegrauter Branchenhase. Die Reife kam schnell – mit der Verantwortung für Angestellte, mit dem Wegfall des Obmanns vor der Nase. Als Chef der Elixir Studios arbeitet er momentan an *Republic*, der großen Spielesensation in spe. Kein schlechter Start, das weiß er und die Zufriedenheit strahlt aus beiden Augen. Genauso ist darin von Hingabe an den Job zu lesen, der sein Leben dominiert: „Pause machen kann ich später." So liegen Arbeitsplatz und Wohnung nah beieinander, zentral in Camden Town. „Ich will aus dem Bett ins Büro und aus dem Büro in mein



■ IN DER HINTERHAND
Bis Ende 2000 soll Republic erscheinen. Bis dahin tröstet sich Demis mit Postern seiner Vision.

Name: Demis Hassabis
Alter: 22 Jahre
Hobbys: Tischfußball
Ausbildung: Studium in Computerwissenschaften
Beruf: Spieldesigner
Größter Erfolg: Theme Park (Bullfrog)
Firma: Elixir Studios
Vertrieb: Eidos
Lieblingsmaler: Kandinsky
Lieblingsspiele: Schach, Go, Diplomacy



■ **KASPAROV KANN KOMMEN** Demis war lange Mitglied der englischen Schach-Nationalmannschaft.

„Ich will aus meinem Bett ins Büro und aus meinem Büro ins Bett fallen können."

Nachgehakt bei einem Genius.

Den Erflog hat sich Demis Hassabis hart erarbeitet. Programmieren bei Tag und Nacht, Denken nebenher. Da drängen sich Fragen nach seiner Normalität auf. Wir haben ein paar gestellt.

Wie erleben dich deine Mitarbeiter?
Na ja, also mindestens zweimal am Tag sehen sie mich wild auf meinem Stuhl hüpfen, weil ich mich für irgendwas begeistere.

Was treibst du in deiner Freizeit?
Ich bin gerne in Kreatives vertieft. Als Macher oder nur als Betrachter. Dazu gehört Musik spielen und hören, außerdem Tischfußball.

Empfindest du Neid oder Eifersucht?
Nicht wirklich. Ich bin nicht allzu interessiert an materiellen Besitztümern – eher daran, Ziele zu erreichen. Ohnehin glaube ich, dass Eifersucht eine sehr zerstörerische Emotion ist.

Hattest du mal einen typischen Studentenjob?
Nö, mit 15 habe ich bei Bullfrog angefangen, hatte also gar keine Zeit, mir etwas anderes zu suchen.

Welche Band fällt dir spontan ein?
Enigma

Hast du Angst?
Vor niemandem und nichts.

Stehst du im Wettkampf mit jemandem?
Nein, um so was geht es mir nicht. Eigentlich wetteifere ich ausschließlich mit mir selbst.



SPORTAKKORD In ruhigeren Phasen des Arbeitstages pilgert Demis in den Hobby-Raum seiner Firma, um beim Plastikbolzen zu entspannen.

Bett fallen können", meint Demis. Seine verschwindend kleine Wohnung hat er passend spartanisch eingerichtet. Koje, Schrank, wenig mehr. Als müsste er den Alltag via Bafög bestreiten. „Ich bin ohnehin nie da" , erklärt er grinsend, bevor er sich eine zweite Cola bestellt. Zuckerwasser wie üblich. Auf Alkohol und Exzesse verzichtet er gerne. Die Kontrolle aus der Hand geben, das bedeutet Zeitverlust.

Entspannung findet er stattdessen beim Brüten über neuen Taktiken für *Go*, einer komplexen Urform des *Schach*, sprich: beim Denken. „Ich habe nicht wirklich Angst davor, mal alles zu vergessen. Mir fällt es nur schwer, die nötige Muße dafür zu finden. Dieses ‚Losgelöstsein' habe ich aber oft beim Hören von Musik erfahren. Oder kennst du Kandinsky? Der Einsatz von Farbe und Form in seinen Bildern ist faszinierend – als hätte er sie aus sich heraus einfach verstanden." Träumen auf Sparflamme: Ja. Nur nie ganz den Boden unter den Füßen verlieren. Auch Sport treibt Demis allein in Minimalform. Fußball zum Beispiel – als Tischfußball. Oder Tennis – als Tischtennis. In beiden Disziplinen ist er ein Könner, was Uni-Preise belegen. Nebenbei zählt er zu den geachtetsten Brettspielern des Erdballs: *Die Siedler von Catan*, *Diplomacy* – alle musste er perfekt beherrschen, um die „Mind Olympiad" drei Mal in Folge zu gewinnen. Ansonsten mag Demis beinahe jedes Medium, vom Buch bis zum Kinofilm, gut leiden – nur das dumpfe Fernsehen kann er nicht ausstehen: „Würde ich TV gucken, käme ich zu überhaupt nichts. Und es gibt so viel, was ich tun will."

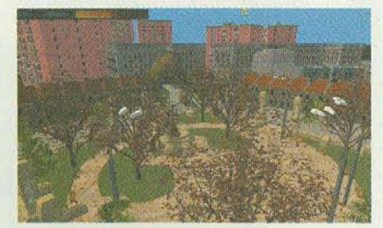
Korrekt, der junge Mann betrachtet die momentanen Projekte als bloße Übungsplattformen. „Ich würde gerne damit beginnen, ein *Go*-Programm zu schreiben. Das ist eine deutlich härtere Aufgabe als jede Schachsimulation, weil der Verzweigungsfaktor höher liegt; im Verhältnis 200 zu 20 etwa. Also brauche ich ein paar clevere Algorhithmen – mit nackter Gewalt kommt man da nicht weiter. Außerdem hoffe ich, dass ich das Ergebnis auf weitere Felder in der Künstlichen Intelligenz werde übertragen können." Ernsthafte Forschung also – eine ehrgeizige Absicht, die man ihm abnimmt. Denn seine Leidenschaft für grübelnde und lernende Programme ist nicht die einzige: „Diese Tatsache, dass der menschliche Geist so vielseitig und mächtig ist und dass wir dennoch immer noch keine Ahnung haben, wie er arbeitet oder funktioniert – das ist das größte Mysterium der Welt." Dem er sich auch beizeiten widmen möchte.

Wenn einer so von der Norm abweicht, sich kaum Fehltritte erlaubt und ihm ein abartig hoher IQ bescheinigt wird – woran liegt das? Was haben die

Zukunftsspiele

Mit *Republic: The Revolution* will Demis Hassabis in neue Dimensionen vorstoßen. Das aktuelle Marktangebot mutet dagegen wie Kinderkram an.

Das aufsehenerregende Programm soll eine runde Million „lebender" Menschen beherbergen – jeder einzelne mit anderem Aussehen, eigenem Charakterbild, unberechenbar in seinem Verhalten. Als Wohnraum sollen 2.000 km² 3D-Erde verfügbar sein – in Echtzeit berechnet. An jeden Fleck wird der Spieler hautnah heranzoomen können. Das Spielprinzip hängt noch ein wenig in der Schwebe: Klar ist, dass Sie in die Rolle eines Politjongleurs schlüpfen werden, mit dem Ziel, Ihren Präsidenten zu putschen. In diesem Sinne setzen Sie Propagandamethoden und Drohgebärden ein. Denn nur wer die Bevölkerungsmasse in seinem Rücken weiß, verfügt über Macht. Die Grenzen zwischen Spiel und Gesellschaftsimulation sollen erstmals verschwimmen, reale Kettenreaktionen auf jede Handlung folgen.



QUANTENSPRUNG Wissenschaft und Spielerei gehen in Republic Hand in Hand.

Eltern anders gemacht? In diesem Moment wird der Hibbelige ruhig, legt Messer und Gabel ab, die seit zehn Minuten von einer Hand in die andere tanzen durften, und überlegt. Aber die Antwort fällt gewöhnlich aus. „Mein Vater gibt Mathe-Nachhilfe, meine Mutter arbeitet bei John Lewis, einem Kaufhaus. Ziemlich normal, wirklich. Beide waren wesentlich für meine frühe Entwicklung", erzählt er. „Sie fürchten sich nicht davor, Risiken einzugehen, haben mich entsprechend ermuntert – und immer daran geglaubt, dass ich Dinge erreichen kann. Das ist sehr wichtig für ein junges Kind."

Bleibt nur, dass Demis seinen Weg bewusst und eigenständig gewählt hat. Und wieder nimmt man ihm das ab. Seiner Stärken ist sich der Elf schließlich bewusst – und, noch wichtiger: auch seiner Schwächen. „Ich tendiere dazu, Menschen zu früh zu trauen. Manchmal stellt sich das als üble Sache heraus. Wahrscheinlich bin ich außerdem zu idealistisch, was dazu führt, dass teilweise Zeit für etwas verschwendet wird, das vielleicht nicht perfekt, aber schon gut genug ist." Oft hört man ihn Derartiges allerdings nicht sagen. Als Demis sich verabschiedet, sind ein paar Stunden vergangen – Präsentationen, Interviews, Plaudereien. Die Urzeit? Aus seiner Sicht einfach irgendwann später. Er wird jetzt leben, bis in die Morgenstunden selbst programmieren und Geschäftskram erledigen. Geschlafen wird dann vielleicht nächste Woche, wenn er einmal mehr mit dem Geleisteten nicht zufrieden ist. „Auf der einen Seite ist meine Einstellung gut", sagt Demis zuletzt, „weil ich so bei Höchstgeschwindigkeit immer weiter ziehe. Aber als Rezept für Erfüllung und Glückseligkeit? Ist sie schrecklich." Man muss eben Prioritäten setzen.

Daniel Ch. Kreiss

GEGENPOLE Die zwei Gemütszustände des Jungstars: zappelig oder in sich gekehrt.

Starker Neuzugang

FF Racing Wheel Ein neuer Kraftlenker auf der Rennpiste

Guillemot erfindet zwar das Rad nicht neu, ist aber auf dem besten Weg dazu.

Steuermänner mit Force Feedback (FF) erobern immer stärker die Händlerregale. Guillemot liefert passend zu dieser Entwicklung ein brandneues Kraftlenkrad ab, das sich mit einem schicken Ferrari-Pferdchen schmücken darf. Das FF Racing Wheel basiert in seinen Grundzügen auf dem durchschnittlichen Race Leader FF, wurde aber in allen Punkten erheblich tiefer gelegt. So lässt sich das Wheel nun dank eines Doppelsystems aus Saugnäpfen und Halteschraube sicher an Tischunterlagen befestigen. Die Verbindung zum PC wird dank eines Zweifachsteckers entweder über die serielle Schnittstelle oder einen USB-Port hergestellt. Der eigentliche Lenker ist sehr handfreundlich gummiert, gut greifbar und mit einer soliden Grundfederung ausgestattet. Weiter geht es mit den zwölf Funktionsknöpfen, die Spielabhängig mit der wenig komfortablen Software programmiert werden können. Sie sind leider nicht sonderlich hochwertig ausgefallen und besitzen keinen sauberen Druckpunkt. Geschaltet wird alternativ mit dem echten Knüppel oder speziellen Wippen. Bei Gas und Bremse greift der Pilotenprofi zu den Pedalen, die dank Metalleinlage, rutschfesten Auflagen und gut gefederter Mechanik überzeugen können. Einsteiger vergreifen sich lieber an den analogen Hebeln, um den Spieleboliden in Fahrt zu bringen. Die Intensität der Krafteffekte lässt sich zwar über ein separates Menü justieren, doch selbst in der höchsten Einstellung rüttelt der Lenker eher artig an den Armen des Spielers. Insgesamt präsentiert sich das FF Racing Wheel als solider FF-Lenker mit einem günstigen Preis. Der Sprung an die Spitze bleibt ihm aber durch Detailschwächen verwehrt. *(tba)*



■ STARKER TOBAK
Guillemot punktet nicht durch das Ferrari-Logo, sondern wegen des guten Hardwarekonzeptes.

■ HERSTELLER **Guillemot** ■ PREIS **DM 249,-**
■ WEBSEITE **www.guillemot.de**
■ TEL. **0211-338000**

■ AUSSTATTUNG	Gut
■ FEATURES	Gut
■ PERFORMANCE	Gut

82%
WERTUNG

Hammerhartes Pad

HammerHead Digital Der Bolide unter den digitalen Drückebergern



■ HANDGREIFLICH
Das HammerHead-Pad schmiegt sich auch an die größte Hand.

Das HammerHead mit Force Feedback hatten wir schon in Ausgabe 11/99 im Test. Nun meldete InterAct auch den kraftlosen Rennstallkollegen bei uns zum Probehalten an. Wie der große Bruder vereint dieses Pad zehn Funktionstasten, ein digitales Steuerkreuz sowie zwei analoge Miniknüppel. Weitere Vorzeigefunktionen beinhalten den Doppel-Anschluss an Game- oder USB-Port sowie die Andockoption von drei weiteren HammerHead-Pads. Die Programmier-Software ist zwar funktional, erreicht aber nicht ganz die Detailtreue der Genrereferenzen von Microsoft oder Logitech. Immerhin können Sie die Funktionsweise der Doppelcontroller definieren. Sie legen beispielsweise per Software fest, dass der linke Knüppel nur Gas und Bremse regelt (Achse 1) und der rechte Links-/Rechtsbewegungen auslöst (Achse 2). Damit lassen sich beispielsweise Titel der Marke *Need for Speed* vortrefflich steuern. Wer sich am vergleichsweise knackigen Preis (90 Mark) und dem etwas klobigen Design nicht stört, findet im HammerHead einen verlässlichen Spielkameraden. Wer dazu noch auf Handmassagen der angenehmen Art steht, sollte sich das HammerHead FX auf den Wunschzettel schreiben. *(tba)*

■ HERSTELLER **InterAct/Jöllenbeck** ■ PREIS **DM 89,-**
■ WEBSEITE **interact-europe.de**
■ TEL. **04287-125133**

■ AUSSTATTUNG	Gut
■ FEATURES	Gut
■ PERFORMANCE	Gut

78%
WERTUNG

Hufeisen

Saitek P120 Einsteigerpad

Bei Saitek kostet die Eintrittskarte zum Gamepad-Glück gerade einmal 30 Mark. Dafür erhält der Käufer ein solides 6-Tasten-Klavier in Hufeisenform, das an die Soundkarte angestöpselt wird. Der eigentliche Gag ist ein aufsteckbarer Mini-Joystick für daumenschonendes Dauerzocken. Auf der Heft-CD finden Sie übrigens einen Treiber für das P120-Pad. *(tba)*



■ SPARTANISCH
Saitek liefert für wenig Geld gute Gamepad-Qualität.

■ HERSTELLER **Saitek** ■ PREIS **DM 30,-**
■ WEBSEITE **www.saitek.de**
■ TEL. **089-54612710**

■ AUSSTATTUNG	Befriedigend
■ FEATURES	Befriedigend
■ PERFORMANCE	Gut

70%
WERTUNG

WAS IST...?

- **ANTIALIASING** Glättung von pixeligen Polygonkanten.
- **FÜLLRATE** Die Anzahl der Pixel, die eine 3D-Karte pro Sekunde erzeugen kann.
- **T&L** Transform and Lighting, 3D-Geometrie-Berechnungen und Ausleuchtung auf der 3D-Karte (statt CPU).
- **T-BUFFER** Speicherbereich, in dem Bilddaten kombiniert werden, um Kino-Effekte wie Motion Blur zu erzeugen

Magie für Milliardäre

Wer die Füllrate nicht ehrt, ist der Hardware-Geometriebeschleunigung nicht wert.



VOLLFETT Magermilch ist nicht 3dfx-Sache. Füllraten von 366 MPixel/s bis jenseits von 1.4 GPixel/s liefern die neuen Voodoos ab März.

Nur wessen 3D-Chip ein Gigapixel pro Sekunde auf den Bildschirm hämmert, kann auch aufwendige Spielszenen mit hohem Detailgrad realisieren.

Vorhandene Spiele und die Zockerfreuden der nächsten Monate zu beschleunigen, ist für 3dfx wichtig. Soll Nvidia doch mal eine Generation lang die Technologie-Lokomotive spielen. Nvidia mag mit der T&L-Beschleunigung zwar die Technologieführung in der 3D-Grafik übernommen haben, 3dfx will sich aber im März die Krone bei der Füllrate mit weitem Vorsprung zurückerobern. Dank des neuen, modularen VSA-100 (Voodoo Scaleable Architecture) Chips lassen sich mehrere 3D-Prozessoren auf einer Karte mittels des bei der Voodoo2 bewährten SLI zusammenschalten. Jeder Chip kann dann 366 MPixel/s beisteuern. Dadurch werden nicht nur alle Spiele schnellere Frameraten erreichen, es lässt sich endlich auch spielbares Antialiasing realisieren. Das bedeutet, wenn das Spiel die Füllrate entbehren kann, lässt sich auf der Voodoo5 der Treiber umschalten und die lästigen Kantentreppchen verschwinden. So werden 3D-Spiele sogar bei 640x480 richtig schön - und schön schnell. 3dfx hat mit dem VSA-100 die Voodoo3-Architektur kräftig renoviert. Endlich wird die schon für Voodoo3 geforderte 32-Bit-Ausgabe bis zum Bildschirm Standard, ohne die Voodoo-Kompatibilität aufzugeben. Texturen können jetzt statt 256x256 Bildpunkte bis 2.048x 2.048 groß werden und auf Entwicklerwunsch gleich mit zwei Texturkompressionsverfahren speicherschonend geschrumpft werden: DXTC aus DirectX 7 und das hauseigene, verbesserte FXT1 sind dafür im Angebot.

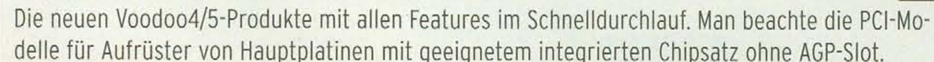
Die Voodoo4-Serie wird dabei mit einem 3D-Chip ausgestattet und stellt somit in etwa eine technisch verbesserte, 32 Bit-fähige Voodoo3 dar. Der Clou ist jedoch die Voodoo5-Reihe. Mit zwei oder vier VSA-100 erhält man hier einen massiven Füllratenschub, Antialiasing und T-Buffer-Effekte. Da der VSA-100 kein T&L besitzt, ist weiterhin die CPU alleine für die Geometrieberechnungen zuständig. Der neue Voodoo-Chip kann aber bis zu 10 Millionen Dreiecke pro Sekunde zeichnen und wird damit auch schnellste Prozessoren nicht ausbremsen. Erst die nächste Chipgeneration von 3dfx wird T&L unterstützen und dank Nvidias GeForce 256 werden sich auch die entsprechenden Spiele auf den Regalen einfinden - ein recht kluger Schachzug von 3dfx.

Die T-Buffer-Effekte, von denen das Antialiasing nur ein Beispiel ist, werden anfangs noch wenig genutzt werden. 3dfx hat jedoch bereits die *Quake3*-Engine modifiziert, um etwa Bewegungsunschärfe (Motion Blur) bei Gegnern darzustellen. Das Spielebundle für die neuen Voodoos wurde noch nicht angekündigt, 3dfx spricht aber von „etwas Exklusivem". Vielleicht besteht hier ein Zusammenhang? Auf alle Fälle wird die Voodoo5 dank der hohen Füllrate eine absolute Quaker-Karte werden.

Armin Lenz

Familienchip VSA-100

Die neuen Voodoo4/5-Produkte mit allen Features im Schnelldurchlauf. Man beachte die PCI-Modelle für Aufrüster von Hauptplatinen mit geeignetem integrierten Chipsatz ohne AGP-Slot.



MODELL	SPEICHER	CHIPS	FÜLLRATE	BUS	T-BUFFER	PREIS
Voodoo4 4500 PCI	32 MB	1 VSA-100	333-366 Mpixel/s	PCI	nein	DM 429.-
Voodoo4 4500 AGP	32 MB	1 VSA-100	333-366 Mpixel/s	AGP	nein	DM 429.-
Voodoo5 5000	32 MB	2 VSA-100	667-733 Mpixel/s	PCI	ja	DM 549.-
Voodoo5 5500	64 MB	2 VSA-100	667-733 Mpixel/s	AGP	ja	DM 699.-
Voodoo5 6000	128 MB	4 VSA-100	1.32-1.47 Gpixel/s	AGP	ja	DM 1299.-



MOTION BLUR Bewegungen verwischen die Objekte für mehr Kino-Realismus

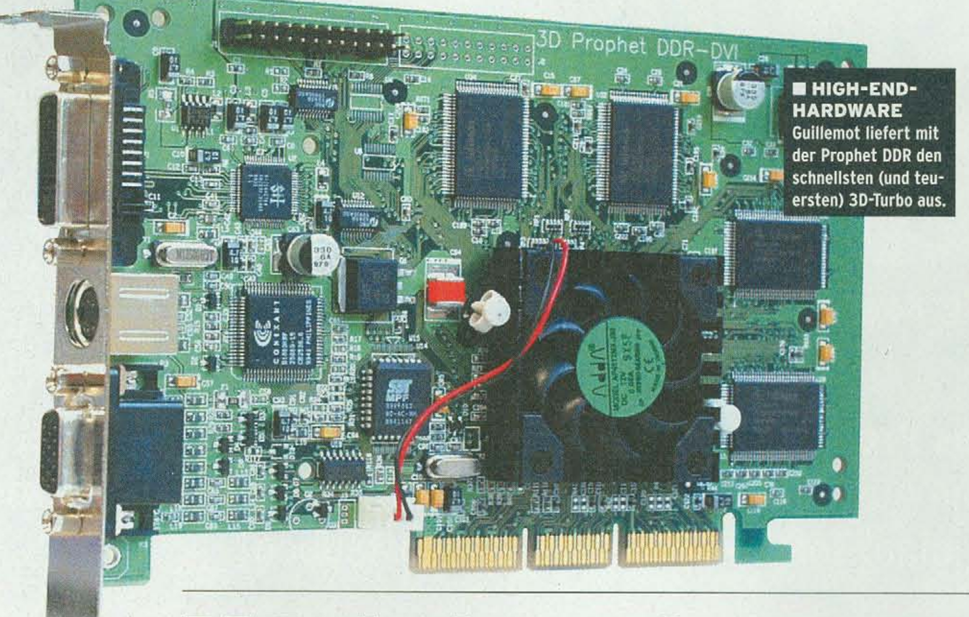
Prophetische Performance

Hercules 3D Prophet DDR-DVI Der 3D-Wahnsinn hat einen Namen



Auf dem Speicher-Highway der 3D Prophet DDR ist die Hölle los.

Nach dem Abschied von Hercules aus dem Grafikkartengeschäft hat Guillemot deren Namensrechte sowie einige Patente übernommen. Als Folge dieses Erwerbs erscheint nun das erste Grafikprodukt unter der Hercules-Marke: die 3D Prophet DDR-DVI. Herzstück dieses nicht gerade preisgünstigen High-End-Beschleunigers ist der GeForce 256 von Nvidia. Er arbeitet hier mit 133 MHz und liegt damit deutlich über den branchenüblichen 120 MHz; Guillemot hat zu diesem Zweck geeignete Chips selektiert. Auch in puncto Speicher wird bei der DDR-DVI keine Hausmannskost geboten. Wie der Name der Karte andeutet, kommuniziert der GeForce-Chip nicht mit herkömmlichem SDRAM. Er schaufelt die Grafikdaten vielmehr zu 32 MByte Double Data Rate SGRAM hinüber. Dieser ist nur mit 150 MHz gegenüber 166 MHz bei der SDRAM-Variante getaktet, kann aber durch seine spezielle Übertragungstechnik zwei Datenpakete pro Signal übertragen. Damit ermöglicht er fast die doppelte Speicherbandbreite auf dem 128 Bit breiten Bus gegenüber der Standard-SDRAM-Version. Dieses Prinzip soll den Daten-Engpass beseitigen, der bei allen normalen GeForce-Karten auftritt. Spätestens ab 1.024x768 Bildpunkten bei 32 Bit Farbtiefe schwächeln diese Karten messbar. Doch mit dem DDR-RAM allein gibt sich Guillemot nicht zufrieden. Dazu kommt noch ein TV- sowie ein Digitalausgang nach DVI-Norm, der die optimale Verbindung zu entsprechenden LCD-Monitoren aufnimmt. 799 Mark soll der ganze Spaß kosten, dafür erhält der Käufer aber bei OpenGL-Spielen das momentan schnellste Beschleunigerbrett auf diesem Planeten. Bei Direct3D-Titeln kann der DDR-Prophet wenig Akzente setzen, immerhin hält er in hohen Auflösungen und in 32 Bit Farbtiefe die Bildwiederholrate auf hohem Niveau. Erst zukünftige D3D-Spiele wie *Messiah* oder *Black&White* werden die Geometrieeinheit der GeForce-Karten ausnutzen. Wer nicht warten will und ein gut gefülltes Bankkonto hat, wird mit der Prophet DDR-DVI viel Spielspaß haben. (tba)



■ HIGH-END-HARDWARE Guillemot liefert mit der Prophet DDR den schnellsten (und teuersten) 3D-Turbo aus.



■ HERSTELLER **Guillemot** ■ PREIS **ca. DM 799.-**
■ WEBSEITE **www.guillemot.de**
■ TEL. **0211-338000**

■ AUSSTATTUNG	Sehr gut
■ FEATURES	Sehr gut
■ PERFORMANCE	Sehr gut

94%
WERTUNG

Mächtiger Speicherriese

Erazor X² Auch Elsa liefert sein GeForce-Flaggschiff mit DDR-Speicher aus

Nach der Erazor X schickt Elsa auch den großen Bruder X² in das Rennen um die Geschwindigkeitskrone. Die Unterschiede zwischen den beiden GeForce-256-Platinen sind im Bereich Ausstattung und Speicherleistung zu sehen. So verfügt die X² im Gegensatz zur X über einen TV-Ausgang (S-Video-Norm), die DVD-Player-Software Elsa Movie sowie 32 MByte SGRAM der Marke Double Data Rate. *Drakan* liegt als Spielebundle beiden Platinen bei. DDR-Speicher ermöglicht gegenüber normalem RAM theoretisch die doppelte Speicherbandbreite, indem pro Taktzyklus einfach zwei Datenpakete übertragen werden. Der DDR-SGRAM auf der X² arbeitet wie die Konkurrenz mit 150 MHz, erreicht durch diese Technik aber die Bandbreite von 300 MHz schnellem Speicher. Der Chip selbst rechnet mit seinen 120 MHz genauso schnell wie auf der Standard-X-Version, ließ sich bei unserem Testmuster aber auf 130 MHz hochziehen. Auch der Speicher lief mit 315 MHz noch ohne Ausfallerscheinungen. Die Spielebenchmarks sprechen für sich und zeigen keine neuen GeForce-Erkenntnisse. Die verbesserte Speicherbrandbreite hilft der Karte vor allem in hohen Auflösungen und in 32 Bit Farbtiefe. Wer hier den optimalen Spielefluss sucht, sollte mit der X² Bekanntschaft schließen. (tba)



■ DATEN-AUTOBAHN Durch die Speicherbandbreite macht die X² auch in hohen Auflösungen nicht schlapp.

■ HERSTELLER **Elsa** ■ PREIS **DM 799,-**
■ WEBSEITE **www.elsa.de**
■ TEL. **0241-6065112**

■ AUSSTATTUNG	Sehr gut
■ FEATURES	Sehr gut
■ PERFORMANCE	Sehr gut

WERTUNG **93%**

Nachbrenner

Voodoo3 3000 PCI Aufrüstbrett



■ AUFGEBOHRT
3dfx liefert eine pfeilschnelle PCI-Grafikkarte zum Nachrüsten aus.

Es ist erstaunlich, aber wahr: Die Voodoo3 2000 PCI ist der Verkaufsrenner schlechthin unter den V3-Versionen. Was liegt da näher, als rechtzeitig zum Weihnachtsfest eine PCI-Version der Voodoo3 3000 nachzulegen, um damit auch die lange Wartezeit bis zum Voodoo4/5 zu überbrücken? Für 330 Mark befinden sich neben der großflächigen Platine *FIFA 99* und *Unreal* (plus Gutschein für *Unreal Tournament*) in der schmucken Verpackung. Die Voodookarte greift an sich auf 16 MB lokalen SDRAM (166 MHz) zurück, der mit seinen 6ns Zugriffszeit wenig Luft zum Übertakten bietet. Weitere Merkmale sind 166 MHz Chiptakt, die schrullige Passivkühlerhaube sowie ein gegenüber dem AGP-Bruder leider eingesparter TV-Ausgang. Die Ausstattungsabteilung fällt also insgesamt nicht gerade berauschend aus. Im Benchmark-Windkanal zeigt sich das gleiche Phänomen, das auch schon beim Vergleich V3 2000 PCI gegen AGP ans Tageslicht kam. Die V3 3000 PCI ist unabhängig vom Spiel nur minimal (1-3 Prozent) langsamer als der Kollege aus der AGP-Abteilung; viel schneller ist die 3000er gegenüber der 2000er aber auch nicht (maximal 15 Prozent). Käufer der PCI-Variante gelangen damit kaum ins Geschwindigkeitshintertreffen gegenüber der AGP-Alternative. Für wen bietet sich die neue PCI-Rakete nun an? Vor allem Besitzer eines älteren Rechners ohne AGP-Steckplatz oder eines Motherboards mit On-Board-Grafik sollten eine Anschaffung des neuen 3dfx-Beschleunigers in Erwägung ziehen. (tba)

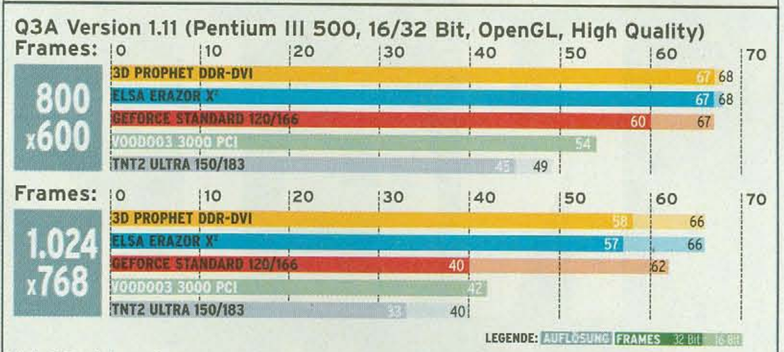
■ HERSTELLER **3dfx** ■ PREIS **ca. DM 330.-**
■ WEBSEITE **www.3dfx.com**
■ TEL. **0180-5177617**

■ AUSSTATTUNG .... **Befriedigend**
■ FEATURES .... **Gut**
■ PERFORMANCE .... **Gut**

WERTUNG **78%**

3D-Geschwindigkeit: Quake 3

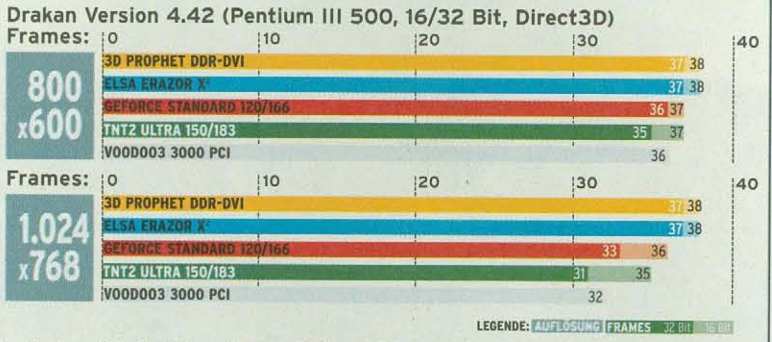
Wie schlagen sich die Kandidaten im praktischen Spieleeinsatz bei *Q3A*? Wir haben die für Spieler wichtigen Auflösungen intensiv getestet.



Bei *Q3A* ziehen die GeForce-Kandidaten alle Register ihres Könnens. In 32 Bit machen die DDR-Boards eine extrem gute Figur und liegen vor normalen GeForce-Karten.

3D-Geschwindigkeit: Drakan

Können die GeForce-Beschleuniger nach dem Triumph bei *Quake 3 Arena* auch bei *Drakan* punkten? Hier die erstaunlichen Ergebnisse.



In *Drakan* sind die Unterschiede zwischen GeForce- und TNT2-Ultra-Karten vergleichsweise gering, da das Spiel die Geometrie-Einheit des GeForce nicht unterstützt.

3D-Kassengestell

Eye3D 3D-Brille mit Durchblick



■ SICHTBAR
Schön ist das Eye3D nicht, aber dafür höchst kompatibel.

Nach der 3D Revelator von Elsa (7/99, 85 Prozent) erscheinen die ersten Brillen-Alternativen für dreidimensionale Erlebnisse. Eye3D nennt sich der letzte Neuzugang und kostet satte 200 Mark. Das System arbeitet auf Infrarot-Basis und greift auf eine Sendereinheit zurück, die zwischen 3D-Karte und Brille vermittelt. Im Vergleich zur Revelator wirkt dieses Nasenfahrrad wie ein Plastik-Kassengestell; einziger Vorteil sind die riesigen Gläser. Was das Eye3D-Set interessant macht, ist die Unabhängigkeit von Grafikchip oder 3D-Schnittstelle. Die Revelator ist da mit ihren Beschränkungen im Nachteil, auch wenn Elsa die OpenGL-Unterstützung nachreicht. Der Eye3D-Treiber arbeitet aber nicht mit jedem Spiel gleich gut zusammen; hier muss man etwas Geduld mitbringen. (tba)

■ HERSTELLER **i-Art Corporation** ■ PREIS **ca. DM 200.-**
■ WEBSEITE **www.i-3d.com**
■ TEL. **06155-600635 (Computer Profis)**

■ AUSSTATTUNG .... **Befriedigend**
■ FEATURES .... **Gut**
■ PERFORMANCE .... **Gut**

WERTUNG **78%**

Das Netz der Netze

Die Zeit der reinen Einzelspieler-Games läuft langsam ab. Die Zukunft liegt in der massiven Mehrspieler-Vernetzung im Internet. Wir zeigen, wie man als Anfänger den Einstieg findet.

■ ERSTE HILFE
Mit unseren Einsteiger-Tipps braucht selbst Keanu Reeves keine Angst vor dem Internet zu haben.

Foto: Cinetext Bildarchiv

WAS IST ...?

- **FLATRATE**
  Alles-inklusive-Angebot ohne zeitabhängige Kosten, einschließlich Telefongebühren
- **IRC**
  Internet Relay Chat, Standard für Internet-Chat
- **MODEM EMULATION**
  Simulation eines Modems durch Tonerzeugung auf einer ISDN-Karte
- **NTBA**
  Netzwerkterminator, das Kästchen, welches den ISDN-Anschluss in der Wohnung darstellt
- **V.90**
  Modem-Übertragungsstandard mit 56.000 bps vom und 33.600 bps zum Provider
- **WWW**
  World Wide Web, Dienst im Internet

Bin ich schon drin, oder ...?

Keine Angst vor den Einstieg ins wilde internet! Wir führen Sie durch die tückischen Untiefen.

Das explosivste Medium des ausgehenden Jahrtausends ist zweifellos das Internet. Die ungeahnte Vernetzung mit Millionen anderer Individuen weltweit eröffnet völlig neue Welten.

Um dafür eine Eintrittskarte zu lösen, muss man aber erst einmal eine Verbindung schaffen. Für den Heimanwender bedeutet das entweder per analogem Modem oder durch das voll digitale ISDN. ISDN arbeitet hierbei ähnlich wie eine langsame Netzwerkkarte (64.000 Bit/s), die über eine digitale Telefonleitung mit dem Internetprovider kommuniziert. Ein Modem dagegen setzt digitale Datenpakete in Tonsignale bzw. am anderen Ende ankommende Töne wieder in Datenpakete um. Der Unterschied ist also der Übertragungsweg, wobei ISDN bei Zuverlässigkeit und Geschwindigkeit besser abschneidet.

Angeschlossen werden beide Arten von Datenvermittlern auf gleiche Weise, entweder als interne Steckkarte für ISA oder PCI, als externe USB-Einheit oder – aussterbend – über die serielle Schnittstelle. Am anderen Ende steht eine Verbindung zum Telefonnetz. Wichtige Merkmale sind hier für den Einsteiger hauptsächlich Benutzerfreundlichkeit (Plug-and-Play, keine Konfigurationsorgien), aktuelle Standards (V.90 für Modems, CAPI 2.0 für ISDN) und Erwägungen wie die Kabellänge vom Computer zum Telefonanschluss. Erst wenn ein Gerät diese Anforderungen zufriedenstellend erfüllt, sollte man es nach Durchsicht der zusätzlichen Features als Kaufkandidaten betrachten. Nützlich sind hier Funktionen wie Faxspeicher und Anrufbeantworter für externe Modems, während der Computer abgeschaltet ist. ISDN-Adapter mit Telefonanlagen-Funktionen bieten Anschlüsse für vorhandene analoge Geräte und Modem-Emulation und dürften vor allem Umsteiger interessieren. Ebenfalls sehr sinnvoll sind Treiber, die den DFÜ-Adapter als Drucker ansprechen, um Faxe zu verschicken. Haben Sie diese Hürde gemeistert, müssen Sie mit einem Internet-Provider Verbindung aufnehmen. Danach steht die Tür zur



■ SCHMALHANS
Wer sich ISDN nicht antun will, greift zu ausgereifter analoger Technik.

Bits und Bytes

Was ist Bit und was ist Byte? Hier der Überblick für Zahlenfreaks.

BPS
Übertragungsrate in Bits pro Sekunde

KByte/s
Übertragungsrate in 1.024-Byte-Blöcken/Sekunde (8 Bit = 1 Byte)

MBit/s
Millionen Bit/Sekunde

Einstiegskosten für das Internet

Wir geben Ihnen einen Überblick, welche Investitionskosten für die heiß geliebte Surf-Hardware anfallen. Ob Modem oder ISDN: Hier finden Sie genug Anregungen für Weihnachten.

Modems

HERSTELLER	MODELL	TECHNISCHE BESONDERHEITEN	TELEFONSERVICE	WEBSEITE	PREIS
3Com	USR 56k Faxmodem	Extern, 10 Jahre Garantie	0180-5671530	www.3com.de	149,-
Elsa	MicroLink 56k basic	Extern, 2 Jahre Garantie	0241-6065112	www.elsa.de	139,-
Elsa	MicroLink 56k pro	Extern, voice, 6 Jahre Garantie	0241-6065112	www.elsa.de	249,-
Creatix	V.90 Modem	Extern, seriell	0681 9811-303	www.creatix.de	119,-
S3/Diamond	SupraMax 56K USB	Extern, USB, 5 Jahre Garantie	08151-266330	www.diamondmm.de	179,-
Zyxel	Omni 56k Plus	Extern, USB und seriell, voice	02405-69090	www.zyxel.de	239,-

ISDN-Hardware

HERSTELLER	MODELL	TECHNISCHE BESONDERHEITEN	TELEFONSERVICE	WEBSEITE	PREIS
Creatix	ISDN S0/P&P	Intern, PCI	0681 9811-303	www.creatix.de	129,-
Telekom	Teledat 150 PCI	Intern, PCI	0800-3301000	www.telekom.de	150,-
Teles	Teles.S0/PCI	Intern, PCI	030-3992800	www.teles.de	179,-
AVM	Fritz! Card PCI	Intern, PCI	030-399760	www.avm.de	179,-
AVM	Fritz! X USB	Extern, USB, integr. Telefonanlage	030-399760	www.avm.de	449,-
Zyxel	omni.net USB	Extern, USB	02405-69090	www.zyxel.de	199,-

WAS IST ...?

- **CALL-BY-CALL** Einwahl zu einem nach Zeit abrechnenden Provider, mit dem kein fester Vertrag besteht
- **FTP** Datentransfer von entfernten Servern im Internet
- **HTML** Sprache zur Beschreibung des Aussehens von WWW-Seiten
- **ISDN** Integrated Services Digital Network (Digitale Telefonie)
- **PROVIDER** Das Unternehmen, das die Verbindung ins Internet bereitstellt
- **TCP/IP** Netzwerkprotokoll im Internet

Internet-Welt weit offen. Bedenken Sie, dass außer bei Flatrates der Gebührenzähler gnadenlos mittickt!

PC-Spieler müssen bei einem Internetzugang auf zwei Dinge großen Wert legen: stabile Übertragungsraten und geringe Verzögerungen bei der Übertragung von Datenpaketen (niedriger Ping). Nur so bleiben Online-Spiele auch wirklich spielbar. Nichts ist frustrierender, als plötzlich vor dem Gegner zu stehen und gerade lange genug einzufrieren, um durch ihn dem Gott des Pings geopfert zu werden. Da man natürlich nicht ausschließlich zockt, sollten auch die anderen Internet-Extras verfügbar sein: Newsgroups, E-Mail, IRC und natürlich WWW. Wer nur gelegentlich das Internet aufsucht, kann ohne festen Provider auskommen und die günstigsten Call-by-Call-Gebühren aussuchen.

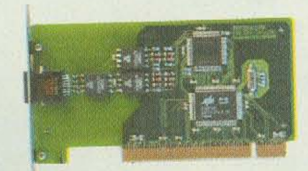
Wer mit festem Provider arbeitet, bezahlt dort zumeist eine Grundgebühr, manchmal auch zusätzlich eine einmalige Einwahlgebühr je Verbindung und/oder zeitabhängige Gebühren. Häufig kassiert auch noch die Telefongesellschaft ab, üblicherweise zum Ortstarif. Der liegt beim Ortsbereich-Fast-Monopolisten Telekom je nach Tageszeit und Wochentag zwischen 3 und 8 Pfennig je Minute. Massives Online-Zocken kann dadurch teuer werden, eventuell ist hier eines der neuen Flatrate-Angebote der richtige Kostendämpfer. Wer sich nicht diszipliniert, der blutet sonst Bargeld. Die Auswahl des richtigen Providers ist nicht unkompliziert, wir empfehlen hier zunächst Call-by-Call-Internet zum Schnuppern, anschließend vielleicht ein großer Provider wie AOL, T-Online, UUNet oder Nacamar. Nach einiger Zeit kann man von dort aus ein neues Angebot, das individuell besser passt als die Massenware, durch weiteres Umsehen ausfindig machen. Eventuell ist ein kleiner Provider vor Ort der ideale Dienstleister. Tipp: Legen Sie Ihre E-Mail-Adresse nicht auf einen Provider fest, sondern nutzen Sie besser einen Service wie GMX (www.gmx.de), der auch bei einem Providerwechsel keinen Adress-Umzug erzwingt.

Armin Lenz

Die Vorteile im Vergleich

Intern oder extern: Wo liegen die Vorteile der Anschluss-Varianten? Was taugt für den Nicht-Schrauber, wo kann man Investitionskosten reduzieren?

Interne Internet-Hardware



- Kein Extra-Netzteil
- Kein Extra-Kabel
- Plug-and-Play-Garantie
- Niedrigere Investitionskosten

Externe Internet-Hardware

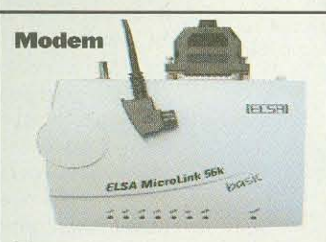


- Sichtbare Statusanzeigen
- Mehrere Anschlüsse möglich
- Hohe Mobilität
- Kein Rechner-Aufschrauben

Surfausrüstung

Prüfen Sie unsere Hardware-Checkliste vor dem Internet-Start.

Modem



- Telefonkabel mit N-kodiertem Stecker zwischen Anschluss und Modem
- Externes Modem oder Steckkarte
- Extern: Serielles oder USB-Kabel
- Extern: Evtl. Netzteil

ISDN

- Netzwerkterminator (NTBA), liefert das Telefonunternehmen
- Kabel zwischen NTBA und ISDN-Adapter
- Externer oder interner ISDN-Adapter
- Extern: USB-Kabel
- Extern: Netzteil

Software



- Windows-CD
- Treiber und Software-CD Modem/ISDN-Adapter
- Internet Browser (Internet Explorer oder Netscape)
- Multiplayer-Spiele



INTERNET-ARSENAL Wenn Sie sich für das Surfen im Internet rüsten wollen, haben Sie einige Markengeräte zur Auswahl. Von einfacher Steckkarte bis eingebauter Telefonanlage, analog oder ISDN, treffen Sie eine Wahl.



Wir zeigen Ihnen, wie Sie Schritt für Schritt in die weite Welt des World Wide Web gelangen.

Die Welt ist ein Dorf. Zumindest, wenn Sie schon auf den rasanten Internetzug aufgesprungen sind. Ob Mehrspieler-Wettkämpfe, brandneue Grafikkartentreiber, E-Mails von Bekannten oder das tagesaktuelle Kinoprogramm. Beim Surfen auf der Internetwelle sind Ihnen kaum Grenzen gesetzt.

Der Aufbau einer flotten Internet-Verbindung birgt selbst für geübte Anwender noch so manche Hürde. Wir haben den Ablauf von der einleitenden Hardwareinstallation bis zum ersten Mausklick im Internet für Sie nachgestellt und in übersichtliche Etappen unterteilt. Mit dieser Anleitung können Sie sowohl per Modem als auch mit ISDN ohne Panik den Schritt in das Internet wagen.

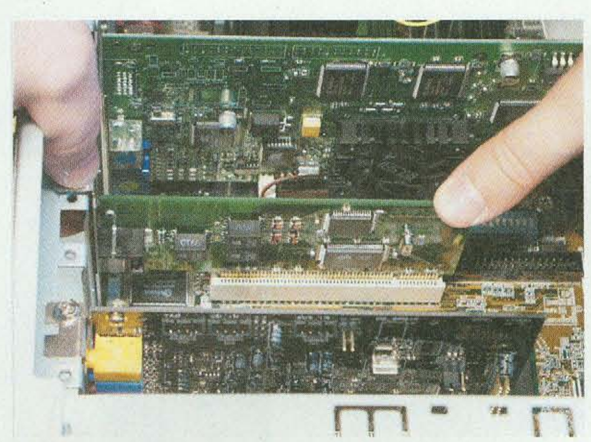
Etappe 1a: Installation der Steckkarten

Ob Sie nun eine Modem- oder eine ISDN-Karte in Ihren Rechner einbauen, ändert nichts am grundsätzlichen Arbeitsaufwand. Ziehen Sie auf jeden Fall den Netzstecker des PCs ab und sorgen Sie dafür, dass Sie Ihre elektrische Ladung beispielsweise durch das Berühren eines metallischen Heizkörper los werden. Nun bewaffnen Sie sich mit einem Schraubenzieher und entfernen die störende Gehäuseverpackung, um an Ihre Hauptplatine zu gelangen. Nach der Freilegung des Arbeitsfeldes steht die Suche nach einem freien Steckplatz auf dem Programm. Wir gehen in diesem Fall von einer PCI-Steckkarte aus, da ISA-Platinen eher in ein Technik-Museum gehören. Haben Sie ein Heim für Ihren Internet-Turbo gefunden, müssen Sie eventuell zuerst eines der kleinen Schutzbleche abschrauben. Das Einstecken der Karten funktioniert in der Regel problemlos, da keine abstehenden Anschlüsse im Weg stehen. Einfach passend aufsetzen und am besten gleichzeitig an Slotblech und Platine Druck ausüben. Wenn die Hardware richtig im Steckplatz sitzt, wird sie zum Abschluss per Schraube am Gehäuse fixiert. Danach pflanzen Sie wieder den Deckel drauf, schrauben das Ganze fest, und schon können Sie sich an die Etappe 2 machen: dem Verdrahten der WWW-Verbindung.

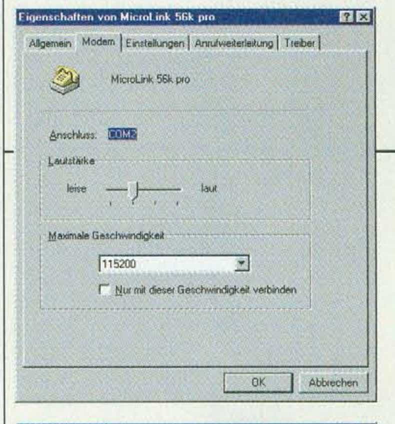
WAS IST...?

- **COM** Serielle Standardschnittstellen sind COM1-COM4
- **DFÜ-NETZWERK** Oberbegriff für Netzwerkverbindungen, die über Einwahl erfolgen
- **RJ11** 4-poliger Stecker auf der Modem-Seite des Telefonkabels
- **RJ25** 4-poliger Stecker für ISDN- und Netzwerkkabel
- **TAE** 6-poliger Telefonstecker für die analoge Wandbuchse
- **TCP/IP** Das Datenübertragungsprotokoll im Internet
- **USB** Universal Serial Bus, Plug-and-Play-Nachfolger der seriellen Anschlüsse

BIN ICH DRIN? Dank unserer Starthilfe können auch weniger erfahrene Anwender im Internet durchstarten.



STECKVERBINDUNG Interne Internet-Hardware (Modem/ISDN) muss ordentlich im Slot stecken und festgeschraubt werden.



Tiefergelegt

Holen Sie durch Optimierung alles aus Ihrem Modem heraus.

- Die wichtigsten Einstellungen nehmen Sie im Gerätemanager vor. Unter Modem finden Sie viele relevante Einträge, die für serielle Modems wichtigen sind hier beschrieben.
- Aktivieren Sie den FIFO-Puffer für flüssige Übertragung
- Stellen Sie die Puffer auf Maximal
- Stellen Sie sicher, dass ein serielles Modem mit seiner maximalen Geschwindigkeit mit dem Computer spricht. Bei einem V.90 Modem bedeutet das 115.200 bps.

Etappe 1b: Installation externer Geräte

Die Installation von externen (analogen) Modems oder ISDN-Adaptern verläuft vergleichsweise einfach. Sie müssen lediglich einen geeigneten Platz finden, wo die hässlichen kleinen Kisten ihr Dasein fristen können. Sie sollten vorzugsweise in Sichtweite platziert werden, damit der Anwender auch den aktuellen Status per Lampensignal erkennen kann. Wichtige Faktoren bei der Standortplanung sind darüber hinaus die Länge des Strom- und des Verbindungskabels zum PC. Hier liefern viele Billiganbieter recht kurz gehaltene Ware, so dass die Suche nach dem optimalen Quartier mitunter lästig werden kann.

Die grundsätzliche Verkabelung bei ISDN-Adaptern oder analogen Modems ist dieselbe.

Etappe 2: Verkabelung der Hardware

Ob ISDN oder Modem: die prinzipielle Verkabelung ist bei allen Internet-Rennern dieselbe. Bei Steckkarten entfällt natürlich die Notwendigkeit, die Datenverbindung zum PC herzustellen; diese wird über den internen PCI-Bus aufrechterhalten. Externe Gerätschaften benötigen hingegen noch einen Kabelsalat zum Rechner, um die zu sendenden oder gerade empfangenen Daten auch weiterzureichen. In der Vergangenheit musste die serielle Schnittstelle für diesen Datenpfad herhalten, in jüngster Zeit hat ihr jedoch der USB-Port stark den Rang abgelaufen. In beiden Fällen suchen Sie sich den passenden Anschluss am PC und verbinden das serielle Modem mit einem seriellen Anschluss (meist COM 2) und das USB-Modem mit einem freien USB-Port. Nun geht es an die Verbindungsaufnahme zwischen Internet-Hardware und Telefonanlage. Im Lieferumfang Ihres (analogen) Modems befindet sich zu diesem Zweck ein Telefonkabel mit zwei unterschiedlichen Steckern (TAE und RJ 11). Der TAE-Stecker wandert in einen freien N-Anschluss der Dreifach-Telefondose, der RJ-11-Stecker in das externe oder interne Modem. Bei



HOHE ANSCHLUSSFREUDIGKEIT Externe USB-Modems lassen sich leicht anschließen.

Etappensieg: Schritt für Schritt zum Surfen ins Internet

Hier sehen Sie, wie steinig der Weg zur gut geölten Internetmaschinerie ist. Doch deshalb müssen Sie jetzt nicht in Panik ausbrechen. Wenn Sie unsere Anleitung im Text genau befolgen, dann gehören auch Sie schon bald zur rapide wachsenden Online-Gemeinde.

1a. Installation der Steckkarten

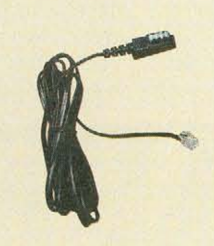
Klappe auf, Steckkarte rein, Schraube drauf, Klappe zu. So einfach gestaltet sich der Einbau der internen Hardware.

1b. Installation externer Geräte



Am wichtigsten ist hier die Standortplanung für die Internet-Hardware; lange Kabel sind schon die halbe Miete.

2. Verkabelung der Hardware



Ein Stecker in die Telefon-Anlage, der andere in den Internet-Turbo. Externe Geräte werden mit dem PC verbunden.

3. Installation der Treiber



Dank Plug&Play werden PCI-Steckkarten erkannt und installiert. Selbst externe Geräte werden korrekt ermittelt.

4. Installation der Protokolle



Internet-Surfen ist eine Frage des Protokolls. Mit einem DFÜ-Netzwerk und TCP/IP im Handgepäck geht es los.

5. Provider-einwahl

Bange Sekunden, bis die Wählverbindung zum Provider aufgebaut wird. Sie sind drin! Viel Spaß beim Surfen.



STÖPSEL Netzwerk-Terminator und ISDN-Adapter verknüpft man über ein RJ45-Kabel.

Für eine gut gehende Internetverbindung müssen Sie zwingend das DFÜ-Netzwerk und das TCP/IP-Protokoll installieren.



KABELSALAT Ein Kabel mit RJ11- und TAE-Steckern an den Enden verbindet das Modem mit der Telefonbuchse.

Einwahl-Qualen

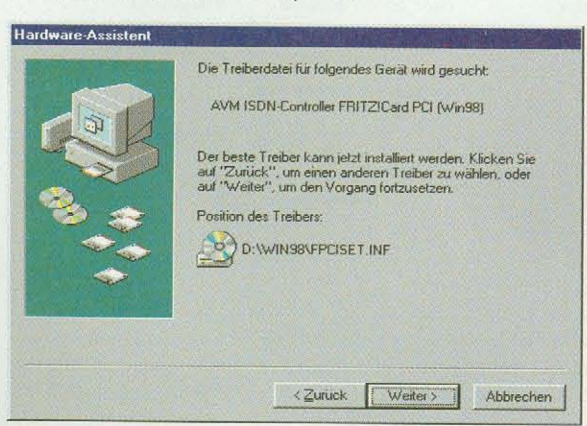
Wenn das Internet-Surfen doch nicht funktioniert, ist oft nur eine Kleinigkeit im Argen.

Problem	Modem-Stecker passt nicht in die Telefonbuchse.
Diagnose	Nur eine Buchse vorhanden, mit F-Kodierung.
Lösung	F auf NFN-Adapter im Telefonladen kaufen.
Problem	Windows berichtet „Der Computer auf der anderen Seite antwortet nicht".
Diagnose	ISDN-Kabel nicht mit Telefonnetz verbunden.
Lösung	Kabel einstecken.
Problem	Modem nimmt ab, wählt aber nicht und legt wieder auf.
Diagnose	Modem wartet an einer Telefonanlage auf eine Amtsleitung.
Lösung	0 vorwählen und „warten auf Wählton" abschalten.
Problem	Modem hängt unvermittelt auf.
Diagnose	schlechte Leitungsqualität oder Provider beendet Verbindung in der Annahme, dass kein Datenaustausch mehr stattfindet.
Lösung	ICQ, IRC oder Ping-Tool laufen lassen. Vorsicht! Mögliche Gebührenfalle!
Problem	Vermutlich schlechter Ping zum Spieleserver.
Diagnose	Über Start / Ausführen geben Sie „tracert <servername>" ein und können im DOS-Fenster die Pings über die Datenstrecke verfolgen. Liegt die größte Verzögerung nahe am Beginn, so ist der Provider schlecht für Online-Spiele, ansonsten ist der Server das Problem.
Lösung	Anderen Provider oder anderen Spieleserver versuchen.

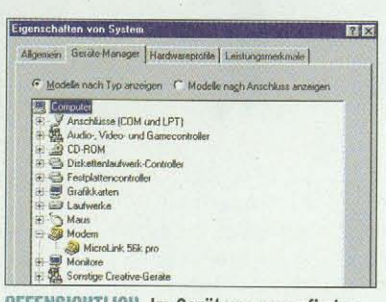
Ihrem ISDN-System verläuft das Verbindungsspiel ähnlich. Hier liefert Ihnen der Hersteller ein RJ-45-Kabel mit, das Sie nicht mit dem Twisted-Pair-Kabel Ihrer 100-MBit-Netzwerkkarte verwechseln sollten. Das eine Ende wandert in den internen oder externen ISDN-Adapter, das andere in den vom ISDN-Anbieter mitgelieferten Netzwerk-Terminator. Nun sind Sie bereit, die externen Geräte anzuschalten, den Rechner hochzufahren und die Treiber zu installieren.

Etappe 3: Installation der Treiber

Wenn Sie gerade eine interne PCI-Karte eingebaut haben, bekommen Sie je nach Windowsversion beim Betriebssystem-Start eine Hardwareerkennung zu Gesicht. Hier meldet Ihnen Windows bei einem ISDN-Adapter „PCI Network Controller" und dann beispielsweise „AVM ISDN-Controller XYZ". Nun werden Sie aufgefordert, eine Treiberdiskette im Laufwerk zu platzieren (empfehlenswert) oder auf die in Windows integrierte Datenbank zurückzugreifen. Letzteres ist nur bei Windows 98 zweite Ausgabe zu empfehlen, da dessen Treiber einigermaßen aktuell sind. Achten Sie darauf, dass Ihnen das Betriebssystem nicht ungewollt einen eigenen Treiber unterjubelt und die Herstellerdiskette ignoriert. Ähnliches Ungemach droht Ihnen bei der Installation von externer Internet-Hardware. Auch hier wird beim Booten die entsprechende Hardware erkannt, anschließend erfolgt die Frage nach einer Treiber-CD oder -Diskette. Bei seriellen Modems besteht die Möglichkeit, dass sie nicht automatisch erkannt werden. In diesem Fall können Sie unter Start / Einstellungen / Systemsteuerung unter „Modem" danach suchen lassen. Prüfen Sie unbedingt, ob Sie nach dem Neustart des Rechners Ihren neuen Internet-Turbo auch im System antreffen. Über Systemsteuerung / System klicken Sie sich dazu zum Gerätemanager vor. Analoge Modems finden Sie unter dem Eintrag „Modem", ISDN-Adapter verewigen sich als „ISDN-Controller".



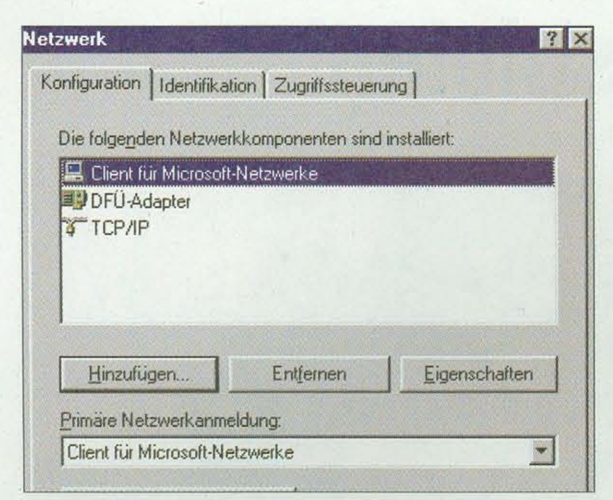
AUTOMATISIERUNG Dank Plug&Play werden frisch verbaute PCI-Karten beim Start des Betriebssystems erkannt und abgefragt.



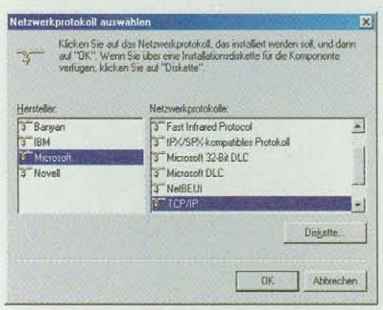
OFFENSICHTLICH Im Gerätemanager finden Sie nach der Installation einen Eintrag.

Etappe 4: Installation der Protokolle

Der nächste Schritt auf dem Weg zur Surf-Praxis besteht im Einbinden des DFÜ-Netzwerks und des TCP/IP-Protokolls. Zuerst sollten Sie nachschauen, ob sich das DFÜ-Netzwerk schon in Ihrem System befindet. Dazu hangeln Sie sich über Start / Einstellungen / Systemsteuerung zum „Netzwerk" durch und kommen durch einen Doppelklick zur Komponentenübersicht. Steht hier noch kein „DFÜ-Adapter", dann müssen Sie diesen über die Software-Abteilung der Systemsteuerung nachinstallieren. Ein Doppelklick auf das dort vorhandene Software-Symbol führt Sie zum Register „Windows-Setup". Scrollen Sie zum Punkt „Verbindungen" herunter, gehen Sie auf Details und klicken hier das „DFÜ-Netzwerk" an. Nach der Bestätigung mit „OK" müssen Sie die Windows-CD einlegen und auf den richtigen Pfad verweisen. Nach einem Neustart sollte Ihnen ein Netzwerk-Icon auf dem Desk-



KOMPONENTENKLEBER Der DFÜ-Adapter und TCP/IP müssen für einen Internet-Auftritt zwingend in Ihrer Netzwerkumgebung stehen.



PROTOKOLLFRAGEN Für das Surfen im Internet ist das TCP/IP-Protokoll wichtig.

Einbau-Checkliste



Sie haben scheinbar alles richtig gemacht, und die Internet-Verbindung steht trotzdem nicht?

1 Hardwareinstallation

- Karte richtig im Steckplatz?
- Karte fest verschraubt?
- Externes Gerät standfest aufgestellt?



2 Verkabelung

- Kabel geknickt oder beschädigt?
- Kabel im Modem/ISDN-Adapter eingesteckt?
- Kabel in Telefonbuchse/Netzwerkterminator eingesteckt?
- Externe Stromversorgung eingesteckt?
- Externes Gerät eingeschaltet?
- RJ45-Stecker evtl. in der Netzwerkkarte?

3 Treiberinstallation

- Modem/ISDN korrekt im Gerätemanager?
- Kein IRQ-Konflikt?
- Richtiger/aktuellster Treiber installiert?



4 Protokollinstallation

- TCP/IP installiert?
- DFÜ-Netzwerk installiert?



5 Providereinwahl

- Telefonnummer des Providers richtig?
- Benutzername richtig?
- Passwort richtig?

top entgegenstrahlen. Der meist mitinstallierte Client für Microsoft-Netzwerke sollte Sie nicht weiter stören; notfalls kann er entfernt werden.
Ein rechter Mausklick auf das Netzwerk-Icon, danach auf die Eigenschaften klicken und schon befinden Sie sich in der Netzwerkumgebung. Hier müssen Sie dem DFÜ-Netzwerk nun noch das TCP/IP-Protokoll an die Seite stellen. In der Registerkarte „Konfiguration" gehen Sie auf „Hinzufügen" und dann „Protokoll". Unter „Microsoft" verbirgt sich „TCP/IP", für dessen Installation Sie die Windows-CD benötigen. Nachdem der Rechner erneut hochgefahren ist, sind Sie für den letzten Schritt bereit: Die Einwahl zum Internetdienst-Anbieter.

Nach der erfolgreichen ersten Einwahl ist die Homepage Ihres Providers eine gute erste Adresse für Einstellungs-Tipps.

Etappe 5: Providereinwahl

Um nun nach der Installation die erste Verbindung aufzubauen, benötigen Sie einige Informationen über den Internet-Provider. Insbesondere sind das die Einwahlnummer, der Benutzername und das zugehörige Passwort. Um eine Verbindung zu erstellen, klicken Sie zuerst auf das Arbeitsplatz-Icon in der linken oberen Ecke des Desktops, auf DFÜ-Netzwerk und schließlich auf „Neue Verbindung erstellen". Ab hier werden Sie jetzt von Windows geführt. Am Ende der Prozedur steht ein neues Icon im DFÜ-Netzwerk. Ein rechter Mausklick darauf führt Sie zu den Eigenschaften, wo Sie unter „Servertypen" den Punkt „Am Netzwerk anmelden" deaktivieren sollten. Für leichtere Erreichbarkeit empfiehlt es sich, das Icon auf den Desktop zu kopieren. Wenn Sie es mit einem Doppelklick öffnen, begrüßt Sie der Dialog für das Einloggen. Diesen müssen Sie zunächst ausfüllen, bevor Sie wirklich online gehen. Falls Sie als einzige Person Zugang zu ihrem Rechner haben, können Sie das Passwort speichern lassen, ansonsten ist es sicherer, es jeweils manuell einzugeben. Das vermeidet unangenehm hohe Telefonrechnungen durch Kinderhand. Nun ist der große Moment gekommen. Klicken Sie auf „Verbinden", und Ihr Computer versucht, sich seinen Weg ins Internet zu bahnen. Wenn alles geklappt hat, können Sie nach wenigen Sekunden mit dem Internet-Browser erste Webseiten ansteuern. Die Homepage ihres Providers ist eine gute erste Adresse, um sich noch spezifische Einstellungs-Tipps zu holen. Wenn Sie sich wieder ausloggen möchten, klicken Sie rechts auf das DFÜ-Symbol in der Taskleiste und dann auf „Trennen". Bei externen Modems und ISDN-Adaptern können Sie am Statuslicht feststellen, dass das Gerät auch gehorcht.

Thilo Bayer / Armin Lenz



NAMENSGEBUNG Geben Sie ihrer neuen Verbindung einen passenden Namen.



TELEFONBUCH Hier geben Sie die Vorwahl und Rufnummer des Internet-Providers an.

IDENTIFIZIERUNG Tippen Sie Ihren Internet-Benutzernamen und das Passwort ein.

Wichtige Bookmarks

Hier finden Sie eine Auswahl an interessanten Webseiten, die für die Nutzung des Internets wichtig sind.

Internet-Browser:

- www.netscape.com
- www.microsoft.com/windows/ie

Internet-Hintergrund:

- www.onlinekosten.de
- www.teltarif.de
- www.www.de

Internet-Utilities:

- www.tucows.de
- www.winfiles.com

Modem-Tuning:

- www.3dspotlight.net
- www.tweak3d.net/tweak/modem/

Nie wieder alleine spielen!

Im riesigen Internet warten unzählige Spiele-Abenteuer auf Sie. Nehmen Sie die Herausforderung an!

WAS IST ...?

- **BOT** Computergesteuerter Gegner
- **HEADSET** Kopfhörer mit Mikrofon zur Sprachkommunikation während des Spiels
- **ICQ** Internet-Tool für Kurznachrichten
- **IRC** Standard für Chat im Internet
- **LAG** Zeitverzögerung zwischen Aktion im Spiel und deren Ausführung auf dem Server
- **PING** Laufzeit eines Datenpakets vom Spiel zum Server
- **VOICE CHAT** Kommunikation durch das Internet mit Sprache statt Text



RICHTIGER TEAMGEIST Elf Freunde sollt ihr sein, sagte schon Sepp Herberger, aber das geht nur im Netz.

Ein freundliches Spielchen unter Menschen ist der einsamen Zockerei mit und gegen Bots um Lichtjahre voraus. Wer nicht vergisst, Realität und Spiel zu unterscheiden, darf auch mal mit dem Nachbarn ein paar Kugeln austauschen.

Die Karten sind verteilt, jetzt wird ausgespielt! Bevor es losgehen kann, sollten Sie sich mit der Frage beschäftigen, was und wo Sie eigentlich spielen wollen. Einige Multiplayer-Spiele haben ihren eigenen Browser eingebaut, hier findet man schnell einen offenen Server („Free-for-all"), um die ersten Schritte zu wagen. Andere Spiele verlassen sich auf externe Programme wie GameSpy oder Kali, um Server aufzuspüren. Eine dritte Option ist das Internet selbst. Hier können Fan-Webseiten für die verschiedenen Spiele weiterhelfen, um Server oder IRC-Kanäle für Chats mit anderen Spielern zu vermitteln. Schlussendlich bleiben noch die Spielenetzwerke, die eigene Server und Chat anbieten. Hier sind in Deutschland gXp, Games Online und CMGA zu nennen. Weitere bekannte Betreiber sind BattleNet, HEAT und Mplayer, die aber eher den amerikanischen Markt bedienen. Ebenfalls unterscheiden muss man zwischen gebührenfreien und gebührenpflichtigen Angeboten. Einige Spiele erlauben einen Monat kostenlose Teilnahme, danach wird eine Benutzergebühr nach verbrachter Zeit oder eine Monatspauschale fällig.

Die Bandbreite der Spiele mit Multiplayer-Option ist gewaltig. Das reicht von Online-Skat über rundenbasierte Strategiespiele per E-Mail, Einzelspieler- und Teamshooter bis hin zu massiven Online-Rollenspielen vom Schlage *Everquest* und *Ultima Online*. Mehrspieler-Spaß auf freien Servern ist zwar lustig, dort darf man aber nicht viel Kooperation erwarten, wenn man einen teambasierten Spielmodus zocken will. Fortgeschrittene Online-Spieler versuchen deshalb, sich bald zu Clans zusammenzuschließen und einen Stammserver zu finden. Innerhalb einer solchen Gruppe lassen sich dann leichter Trainingsmatches und insbesondere Gruppenspiele gegen andere Clans organisieren.

Die logische Konsequenz sind dann Ligaspiele wie bei jedem Sportverein. In den USA ist hier die PGL (Professional Gamers' League, momentan im Dornröschen-Schlaf) und in Deutschland die IGL (Incite Gaming League, www.gxp.de) zu nennen, die sowohl Clans als auch Einzelspieler gegeneinander antreten lässt. Überhaupt ist das so genannte „Ranking" der besten Spieler und

World Wild Web

Online-Spieler suchen Anschluss. Stöpseln Sie sich hier ein, um die besten WWW-Informationen zu bekommen.

SPIELE-SERVER
www.gxp.de
www.gamesonline.de
www.cmga.de
www.battle.net
www.heat.net
www.mplayer.com

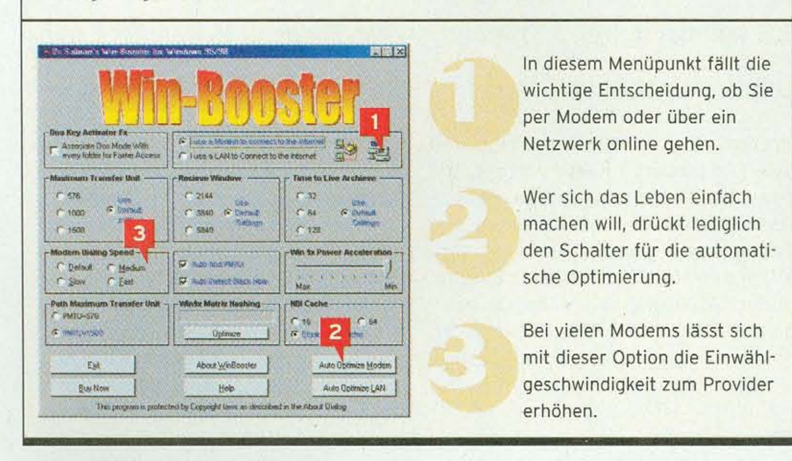
SPIELEBROWSER
www.gamespy.com
www.kali.net

UTILITIES
www.swr3.de/Fun/Downloads/Onlinecounter/
www.tweakfiles.com
www.pingtool.com

INFORMATIONEN
www.flatrate.de
www.teltarif.de
www.www.de
www.thelist.com

Kostenloses Internet-Tuning

Wenn Sie mit Ihrer Internetanbindung nicht zufrieden sind, sollten Sie das Tuning-Programm Win-Booster von der Heft-CD installieren.



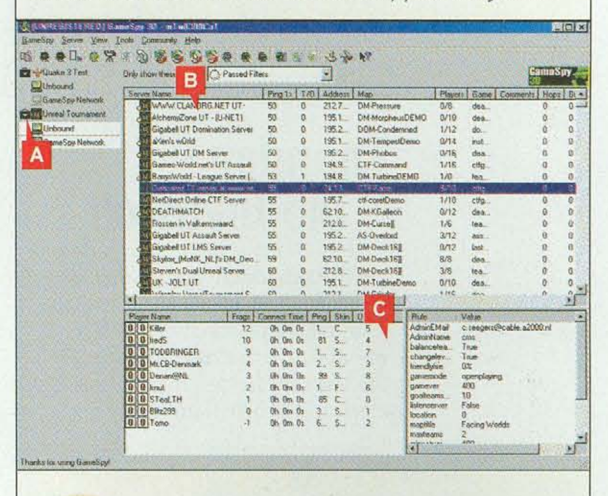
1 In diesem Menüpunkt fällt die wichtige Entscheidung, ob Sie per Modem oder über ein Netzwerk online gehen.

2 Wer sich das Leben einfach machen will, drückt lediglich den Schalter für die automatische Optimierung.

3 Bei vielen Modems lässt sich mit dieser Option die Einwählgeschwindigkeit zum Provider erhöhen.

Spiele-Browser

Wenn Ihr Lieblingsspiel keine eigene Server-Suchmaschine hat, sollten Sie auf den GameSpy zurückgreifen.



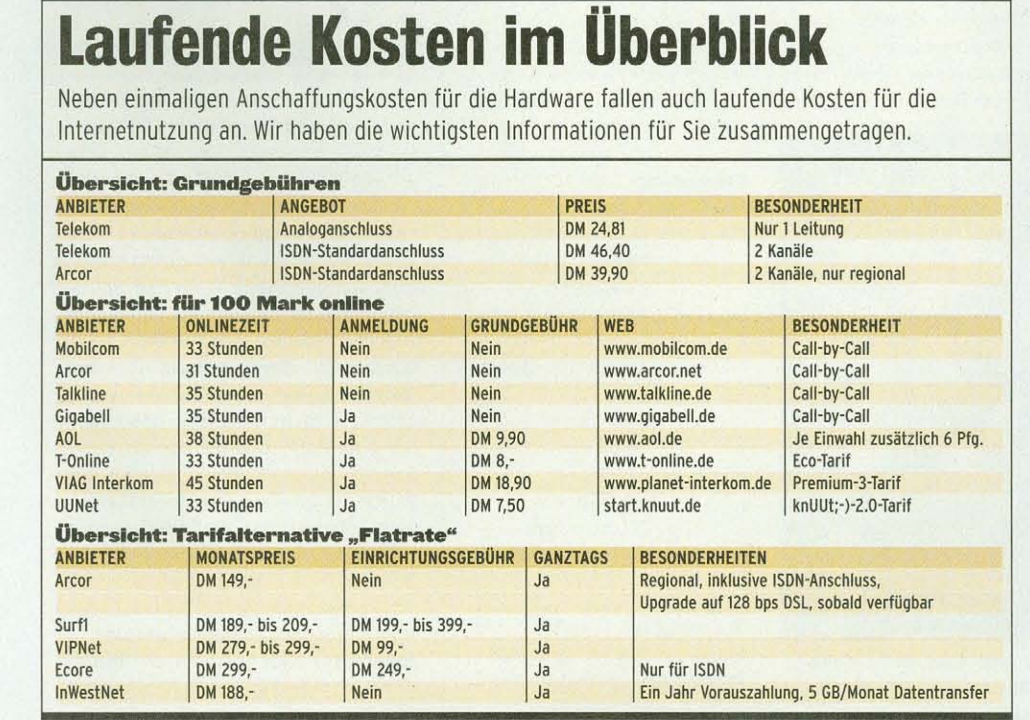
A Hier sehen Sie, für welche Spiele GameSpy aktuell Server verwaltet. Hier können ganz nach Laune auch eigene Gruppen erstellt werden.

B Im Übersichtsfenster können Sie die Server nach Kriterien wie Servername, Ping, Spielerzahl oder Spieltyp beliebig sortieren.

C Wenn Sie einen Server anwählen, erhalten Sie zahlreiche Detailinformationen über Einstellungen (Levelname, Spielmodus) und aktuelle Spieler.

Clans der Heilige Gral der Online-Zocker. Websites wie ngWorldStats dienen exklusiv dem Zweck, detaillierte Statistiken über beliebte Onlinespiele und aktuelle Weltranglisten zu führen. Viele Spieleserver unterstützen solche Dienste von Haus aus, etwa *Unreal Tournament* (ut.ngworldstats.com). Manche Titel führen natürlich auch interne Ranglisten für die jeweiligen Spiele, die Bewertungen hängen dann von den Spielvarianten ab. Eine Zwischenstufe ist ein Ranking für LAN-Partys.

Wer im Clan spielt, stellt schnell fest, dass Kommunikation das A und O erfolgreichen Mannschaftsspiels ist. Online-Spiele unterstützen deshalb interne Textnachrichten, die allerdings bei heftigen Gefechten relativ nutzlos sind – wer hat dabei schon eine Hand zum Tippen frei? Idealerweise benutzt das Team einen Voice Chat wie etwa das kostenlose Roger Wilco (www.rogerwilco.com). Hier wird ein Teil der Verbindungsbandbreite genutzt, um über Lautsprecher und Mikrofon Sprache zwischen den Teammitgliedern auszutauschen. Ein Headset ist hier ein guter Kauf. Allerdings sollte man sich das mit einem langsamen Modem nicht antun, ISDN ist hier die minimale Ausstattung. Zukünftige höhere Bandbreiten beim privaten Internetzugang werden Voice Chat sicherlich als Standardfeature etablieren. Microsoft etwa hat bereits BattleCom aufgekauft, um es für diesen Zweck in DirectX zu integrieren.



Laufende Kosten im Überblick

Neben einmaligen Anschaffungskosten für die Hardware fallen auch laufende Kosten für die Internetnutzung an. Wir haben die wichtigsten Informationen für Sie zusammengetragen.

Übersicht: Grundgebühren

ANBIETER	ANGEBOT	PREIS	BESONDERHEIT
Telekom	Analoganschluss	DM 24,81	Nur 1 Leitung
Telekom	ISDN-Standardanschluss	DM 46,40	2 Kanäle
Arcor	ISDN-Standardanschluss	DM 39,90	2 Kanäle, nur regional

Übersicht: für 100 Mark online

ANBIETER	ONLINEZEIT	ANMELDUNG	GRUNDGEBÜHR	WEB	BESONDERHEIT
Mobilcom	33 Stunden	Nein	Nein	www.mobilcom.de	Call-by-Call
Arcor	31 Stunden	Nein	Nein	www.arcor.net	Call-by-Call
Talkline	35 Stunden	Nein	Nein	www.talkline.de	Call-by-Call
Gigabell	35 Stunden	Ja	Nein	www.gigabell.de	Call-by-Call
AOL	38 Stunden	Ja	DM 9,90	www.aol.de	Je Einwahl zusätzlich 6 Pfg.
T-Online	33 Stunden	Ja	DM 8,-	www.t-online.de	Eco-Tarif
VIAG Interkom	45 Stunden	Ja	DM 18,90	www.planet-interkom.de	Premium-3-Tarif
UUNet	33 Stunden	Ja	DM 7,50	start.knuut.de	knUUt;-)-2.0-Tarif

Übersicht: Tarifalternative „Flatrate"

ANBIETER	MONATSPREIS	EINRICHTUNGSGEBÜHR	GANZTAGS	BESONDERHEITEN
Arcor	DM 149,-	Nein	Ja	Regional, inklusive ISDN-Anschluss, Upgrade auf 128 bps DSL, sobald verfügbar
Surf1	DM 189,- bis 209,-	DM 199,- bis 399,-	Ja	
VIPNet	DM 279,- bis 299,-	DM 99,-	Ja	
Ecore	DM 299,-	DM 249,-	Ja	Nur für ISDN
InWestNet	DM 188,-	Nein	Ja	Ein Jahr Vorauszahlung, 5 GB/Monat Datentransfer

Bei all diesen Vergnügungen müssen wir aber unsere Warnung aussprechen: In Deutschland ist die Zeit im Internet dank des Quasi-Monopols der Telekom bei Telefon-Endanschlüssen noch immer ein teures Vergnügen. Wo Zockerfreunde in den USA mit pauschal $ 20 spielen, bezahlt man bei uns ab ca. 1,80 Mark pro Stunde. Erst für Vielspieler (80 bis 100 Stunden/Monat) lohnt sich ein Flatrate-Angebot. Leser, die über ihre Telefonrechnung Rechenschaft ablegen müssen, sollten sich in strikter Disziplin üben. Dabei helfen Tools wie der SWR3 Onlinecounter 99, die ein Auge auf Online-Ausgaben haben.

Als Abschluss unseres Online-Specials noch eine Warnung: Derzeit sind viele „Internet-PCs" mit langfristigen Provider-Verträgen im Angebot. Dabei ist sowohl die Hardware als auch der Preis und die Übertragungsleistung für Online-Spieler eher ungeeignet. Einen Rechner, der auf vier Jahre abbezahlt wird und technisch nur sechs Monate mithält, sollten Sie für Spiele nicht ins Auge fassen.

Armin Lenz

AUF DER CD-ROM!
Mit Win-Booster und GameSpy macht das Online-Leben Spaß.

Cover-CD-Anleitungen

Nicht nur der Look unseres Heftes hat sich gewandelt, auch die CD-ROM hat eine neue Flash-Navigation erhalten. Um unsere Cover-CD optimal nutzen zu können, sollten Sie den MS Internet Explorer 5.0 verwenden und Ihren Bildschirm in einer Auflösung von mindestens 800x600 betreiben.

Thandor – Die Invasion

Bei *Thandor* handelt es sich um ein 3D-Echtzeitstrategiespiel, das sich vor allem durch die Energiegewinnung von seinem nahen Verwandten *Earth 2150* unterscheidet. Die Ressourcen Xenit (dient als Baumaterial) und Tritium (dient als Brennstoff in Kraftwerken) sind weit über die gesamte Karte verteilt, so dass das Einigeln in eine gesicherte Basis unmöglich ist. Mit diesem Spielkonzept versucht Inonnics vor allem den Multiplayermodus in eine andere Richtung zu lenken. Ob das gelingt? Bilden Sie sich mit unserer exklusiven Demoversion Ihr eigenes Urteil.



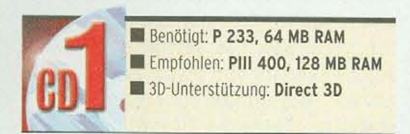
3DIMENSIONAL Nach Earth 2150 setzt auch Thandor auf 3D-Effekte bei den Schlachten.

Steuerung:

Am oberen Bildschirmrand befinden sich drei Balken, die den Vorrat an Xeniterz und Tritiumerz sowie der daraus gewonnenen Energie anzeigen. Rechts daneben befindet sich die Übersichtskarte, darunter ein Meldungsfenster. Die folgenden acht Knöpfe dienen dem Gruppenmanagement: ein Klick mit der rechten Maustaste auf einen Knopf weist die gerade markierten Einheiten dieser Gruppe zu. In dem Fenster darunter werden Details zu der gerade gewählten Einheit/Gruppe/Gebäude angezeigt.

Einheiten werden mit der linken Maustaste ausgewählt. Ein Bewegungs- und Angriffsziel wird den gewählten Einheiten ebenfalls mit der linken Maustaste zugewiesen. Wird die rechte Maustaste gedrückt und dabei die Maus bewegt, verschiebt sich der Bildausschnitt.

Die vier Knöpfe am unteren Bildschirmrand dienen (von oben) der Diplomatie, dem Bau von Einheiten und von Gebäuden sowie dem Platzieren fertig gestellter Gebäude.



- Benötigt: **P 233, 64 MB RAM**
- Empfohlen: **PIII 400, 128 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct 3D**

The Wheel of Time (CD 1)

Der Fantasy-Shooter mit der bezaubernder Heldin von Epic Games übertrifft alle Erwartungen. Zum erste Mal werden die grafischen Fähigkeiten der Unreal-Engine voll ausgenutzt.

Hier ist das erste Spiel, das sich der überragenden *Unreal*-Engine als würdig erweist: *Wheel of Time* brennt nicht nur ein wahres Feuerwerk an Effekten ab, sondern bietet auch spielerisch jede Menge Überraschungen. In der Rolle der Gelehrten Elayna Sedai wandern Sie in dieser Demo durch gleich zwei Einzelspieler-Levels und haben noch die Möglichkeit, sich mit Freunden auf einer Mehrspieler-Karte zu vergnügen. Steuern Sie Ihre Heldin durch die verlassene Stadt Shadar Logoth, in der Sie unter anderem ein geisterhafter Nebel verfolgt oder erforschen Sie die prachtvolle Festung der Whitecloaks, immer auf der Suche nach Artefakten, die Ihnen magische Kampfkräfte verleihen!



GRAFIKFEUERWERK Nicht nur mit der Rechenpower eines High-End-PCs kommen Sie in den Genuss der prächtigen Grafiken.

Steuerung:

Taste	Aktion
↑ ↓ ← →	Bewegung nach vorne, hinten, links, rechts.
[Maussymbol]	Angriff
[Maussymbol]	Springen
1 BIS 9	Auswahl der Zaubersprüche
F1	Hilfsmenü: Beschreibung des aktuell ausgewählten Zauberspruchs
F2	Beschreibung der Missionsziele

- Benötigt **P 200, 32 MB RAM**
- Empfohlen **P III/500, 128 MB RAM**
- 3D-Unterstützung **Direct 3D, Glide**

Final Fantasy 8



KONSOLENZAUBER Nicht nur auf der Konsole sorgen die prächtigen Gefechte für Spaß.

Final Fantasy macht Fortschritte: Anstatt wie im letzten Teil der erfolgreichen Rollenspielreihe eine Horde niedlicher Pixelmännchen zu steuern, übernehmen Sie in *Final Fantasy VIII* nun die Rolle des jungen Squall, der an einer Militärakademie eine Ausbildung absolviert und in ein Netz aus Verschwörungen und Intrigen verstrickt wird. In der Demo besuchen Sie eine Party und werden anschließend zu einem Kampftraining in Ihr Ausbildungslager abgeordert. Wechseln Sie zunächst ins Schlafzimmer und durchsuchen Sie dort Ihren Schrank – Ihre Ausgehkleider warten dort schon auf Sie. Im Ballsaal kommen Sie in den Genuss einer der grandiosen Videosequenzen, von denen Sie im fertigen Spiel über eine Stunde zu sehen bekommen!

Steuerung:

Um unsere Demoversion optimal spielen zu können, sollten Sie ein Gamepad als Steuergerät verwenden.

Taste	Aktion
↑ ↓ ← →	Bewegung nach vorne, hinten, links, rechts.
X	Mit Charakteren sprechen, Befehl bestätigen
W	Langsamer gehen
D	Hauptmenü
A	Statusmenü
E	Angriff im Kampfmodus
Alt F4	Spiel verlassen



- Benötigt: **P 200, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **P 266, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct 3D, Glide**

Links LS 2000

Entspannung vor dem PC. Microsoft bietet Ihnen in der Millennium-Ausgabe der *Links LS*-Reihe wieder die Möglichkeit, einen gemütlichen Nachmittag auf einem der schönsten Golfparcours' zu verbringen. Unsere Demoversion der *Golfsimulation Links LS 2000* umfasst die ersten neun Löcher des Golfplatzes Mauna Kea und beinhaltet einen Mehrspielermodus für den Online- und Offlinebetrieb. Testen Sie die neun Grüns und legen Sie Ihr Handicap fest.

Steuerung:

Um einen Ball zu schlagen, wählt man zuerst mit dem Mauszeiger die gewünschte Richtung. Anschließend wird (je nach gewählter Schlagtechnik) der Schlag mit ein bis drei langen Mausklicks auf das Symbol in der Mitte des unteren Bildschirmrandes ausgeführt.



- Benötigt: **P 200, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **P II 333, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct 3D optional**

Nocturne

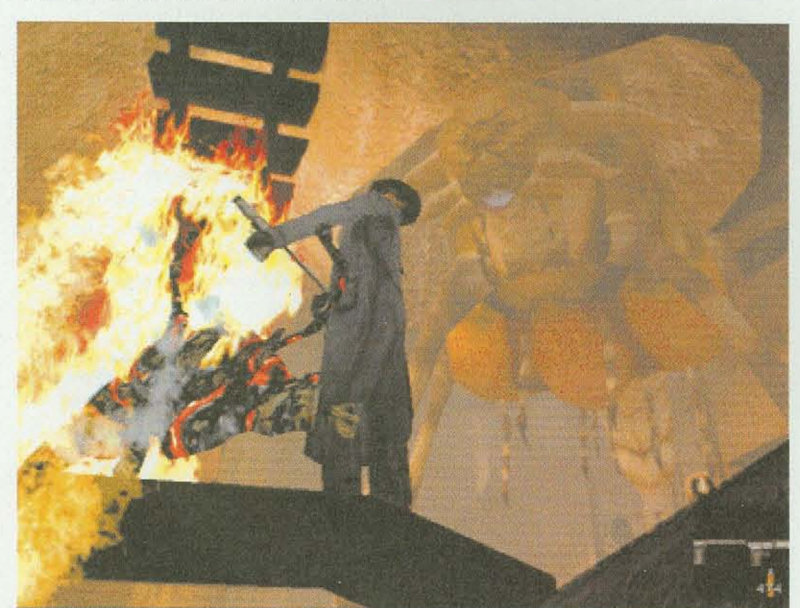
In dieser neuen Demo des schaurigen Action-Adventures besuchen Sie als Geisterjäger Stranger ein altes Theater in Chicago, das offensichtlich von Untoten heimgesucht wurde. Erforschen Sie zunächst das unterirdische Gängesystem – eine Leiter führt Sie nach oben, wo Sie direkt den ersten Kreaturen in die Arme laufen. Suchen Sie jedes Bild genau ab – an einigen Stellen könnten Munitionskisten oder Arzttaschen (geben Lebenspunkte zurück) versteckt sein. Wichtig: Kalibrieren Sie vor Spielbeginn Ihren Monitor und löschen Sie nach Möglichkeit alle Lichter im Raum – erst dann kann *Nocturne* seine Wirkung richtig entfalten.

Steuerung:

Taste	Aktion
↑ ↓ ← →	Bewegung nach vorne, hinten, links, rechts.
Shift	Rennen
Leer	Feuer/Action
D	Waffe ziehen
Enter	Gegenstand benutzen
F	Taschenlampe



- Benötigt: **P 233, 64 MB RAM, Win98**
- Empfohlen: **P II/450, 128 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct 3D**



NOCTURNE Auch wenn der geheime Bruder von Resident Evil nur in einer deutschen Version bei uns zu haben sein wird, sorgt alleine die Atmosphäre für Gänsehaut am Bildschirm.

Bugfixes-Highlights

Nachfolgend finden Sie wichtige Hinweise und Beschreibungen zu den Bugfixes und Updates auf unserer CD.



AGE OF EMPIRES 2 Bei Mehrspieler-Partien mit dem Computer als Gegner traten des öfteren Fehler auf. Nun wird alles gut.

Age of Empires 2 KI Patch (d)

Trat der Computer als Gegner in einem Multiplayerspiel an, so kam es öfters vor, dass er bereits nach kurzer Zeit aufgab. Dieser Fehler wurde behoben. Das Update erhöht nicht die Versionsnummer, so dass auch ohne das KI-Update an Mehrspieler-Partien teilgenommen werden kann.

Catan – Die erste Insel v1.029 (d)

Manche Rechner stürzten unmittelbar nach dem Aufrufen von *Catan – Die erste Insel* ab. Dieser Patch behebt das Problem.

Kicker Manager v1.05 von v1.00 (d)

Der Fehler beim Elfmeterschießen wurde behoben: Die Schützen werden nun wieder korrekt angezeigt. Nach dem Patchen der kicker_fussball_manager.exe-Datei können evtuell vorhandene Virenscanner eine Warnung ausgeben, die darauf hinweist, dass dieses Programm verändert wurde. Dies ist völlig normal, da das Update eine beabsichtigte Programm-Modifikation durchführt.



ELFMETER Nach dem Patch auf Version 1.04 waren leider noch Bugs da.

Ultima 9: Ascension v1.05F (e)

Dieses Update behebt die Inkompatibilität von *Ultima: Ascension* mit Grafikkarten, die den aktuellen Riva TNT-Treiber v3.53 verwenden.

Unreal Tournament v4.02 (e)

Die Server-Erstellung wurde vereinfacht und kleinere Fehler in der Direct-3D-Erkennung gehören der Vergangenheit an. Um auf UT-Servern im Internet spielen zu können, müssen Sie das Update unbedingt installieren.



UPDATE Um im Internet zu spielen, müssen Sie den Patch ausführen.

Pro Pinball – Fantastic Journey (CD 2)

Das nächste Pinball-Highlight von Empires Interactive lässt sie vergessen, dass Sie nicht in der lärmenden und verrauchten Umgebung einer Spielhalle sitzen.

Empire Interactive setzt nach *Timeshock* die *Pro Pinball*-Reihe mit einer neuen glänzenden Entwicklung fort. In *Fantastic Journey* erwartet Sie ein rundum gelungener Flippertisch, mit einer Menge Rampen und vielen Möglichkeiten zu Extra-Bällen. Unsere Demoversion ist leider auf drei Minuten Spielzeit oder einen Highscore von 100 Millionen Punkten begrenzt. Danach müssen Sie das Spiel verlassen und die Simulation erneut starten. Die Zeit sollte aber auf jeden Fall genügen, etwas Appetit auf die neue Flippersimulation zu bekommen.

EXTRA BALL **Die Vielzahl an Rampen und versteckten Schaltern erhöht die Spielzeit eines Balles, der immer wieder als Save-Ball zurückkommt.**

Steuerung:

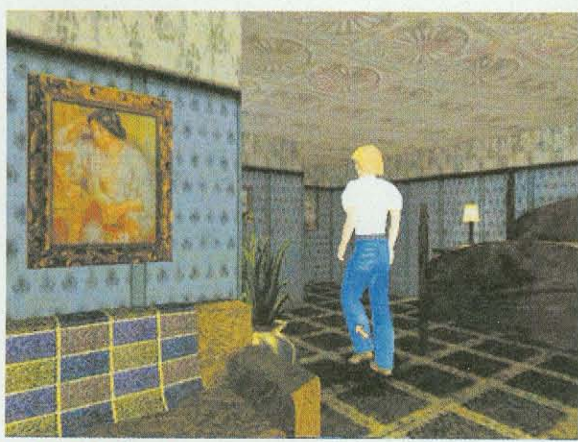
Taste	Aktion
N S	Neues Spiel
Enter	Kugel starten
Shift LINKS	Linker Flipper
Shift RECHTS	Rechter Flipper
Tab	Magno-Save
Leer	Hochstoßen
Alt LINKS	Links anstoßen
Alt RECHTS	Rechts anstoßen

- Benötigt: **P 233, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **P 2 350, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct 3D optional**

Gabriel Knight 3

Wie seine Vorgänger verlässt sich der jüngste Serienpart auf die Zugkraft seiner Geschichte: Das Kind eines Freundes wird entführt, während Gabriel den Babysitter mimt. Eigentlich Stoff für einen normalen Krimi – wären da nicht Vampire, Tempelritter, Jesuserscheinungen und ein sektenartiger Orden im Spiel. Komplett in 3D-Grafik präsentiert, verlangt Ihnen das Mystikwerk dank zahlloser Puzzles vor allem Hirnarbeit ab.

Gesteuert wird das Spiel vollständig per Maus. Während die linke Taste – kurz gedrückt – Ihren Spielcharakter lostraben lässt, ruft die rechte den Optionsschirm sowie das Inventar auf. Halten Sie die linke Maustaste, können Sie mit der Kamera umherkurven. Nehmen Sie die rechte noch hinzu, verschiebt sich die Perspektive wahlweise seitwärts oder vertikal. Klicken Sie links auf einen Gegenstand oder eine Person, erscheint das Auswahlmenü, in dem Sie über selbsterklärende Icons Handlungsanweisungen erteilen können. Beendet wird das Programm im Optionsmenü per Schraubenschlüsselsymbol.



DES RÄTELS LÖSUNG **Auf der Suche nach versteckten Hinweisen muss Gabriel so gut wie jeden Ort im Spiel besuchen.**



- Benötigt: **P 166, 32 MB Ram**
- Empfohlen: **P II 233, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct 3D optional**

Wild Wild West

In der Umsetzung des erfolgreichen Spielfilms gibt es ein Wiedersehen mit den ungleichen Partnern Artemus Gordon und Jim West. Die beiden decken eine Verschwörung auf, die in der Ermordung des Präsidenten gipfeln soll. In der spielbaren Demo können Sie sich schon einmal im Umgang mit dem Revolver üben: Als Jim West treten Sie gegen eine Reihe von Gegnern an, die sich im unübersichtlichen Terrain verstecken. Nehmen Sie sich zunächst den Cowboy vor, der sich direkt vor Ihnen hinter dem Holzstapel verbirgt und wagen Sie sich dann langsam vor – die Herren schießen scharf!

Steuerung:

Wild Wild West wird komplett mit der Maus bedient. Der Mauszeiger signalisiert Ihnen, ob Sie ein bestimmtes Ziel zu Fuß erreichen können, welcher Gegner ins Visier genommen werden soll und wo sich der nächste Feind versteckt. An der unteren Menüleiste sehen Sie Ihre Lebensenergie, die verbleibende Munition und Ihr aktuelles Inventar. Zusätzlich sind noch folgende Tasten belegt:

Taste	Aktion
O	Optionen
H	Hilfe
I	Inventar
P	Pause
Q	Spiel beenden
Linke Maustaste	Gegenstände benutzen
Rechte Maustaste	Waffe abfeuern.



- Benötigt: **P 233, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **P II/350, 128 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct 3D, Glide**

NerfArena Blast

Keine Raketenwerfer, kein Blut, keine Knochensplitter: *NerfArena Blast* verzichtet auf jegliche optische Gewalt. Stattdessen geht es um gummiballernden Kampfspaß pur! Mit verschiedenen Charakteren jagen Sie durch bonbonfarbene Kulissen, um Ihre Gegenspieler durch gezielte Schüsse schachmatt zu setzen. Wer trifft, wird mit Punkten belohnt. Klingt simpel, ist es auch. Und macht im Netzwerk durch drei Spielmodi einen Heidenspaß, ohne sanfte Gemüter zu überfordern.

Steuerung:

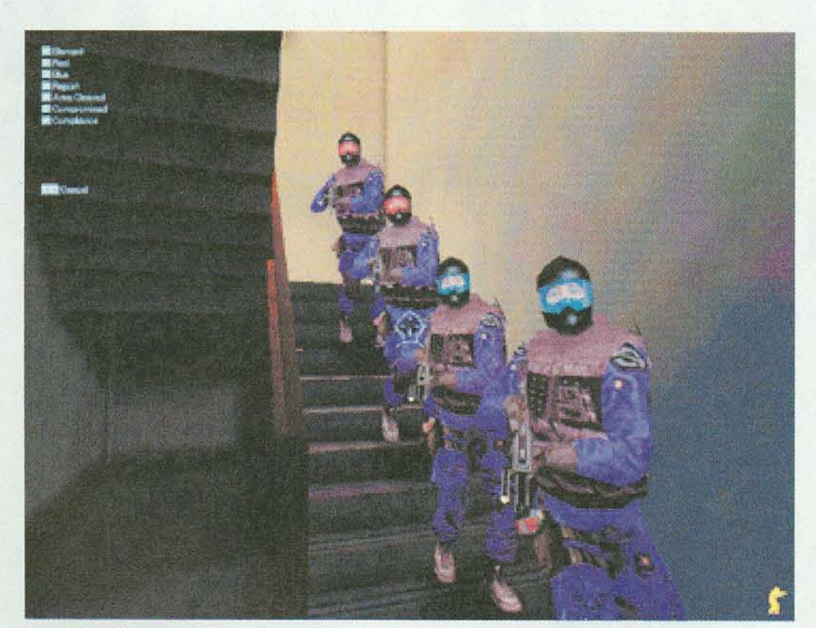
Die Pfeiltasten dirigieren Ihre Figur vor-, rück- und seitwärts. Linksklicks mit der Maus feuern die jeweils aktive Waffe ab, Rechtklicks veranlassen die Athleten zu Luftsprüngen. Türen öffnen sich selbstständig, diverse Extras werden automatisch aufgegriffen.



- Benötigt: **P 200, 32 MB Ram**
- Empfohlen: **P233, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct 3D optional**

Darkstone

Darkstone setzt wie *Diablo* auf den Kampf in unterirdischen Katakomben. Als reinrassiges Fantasy-Rollenspiel

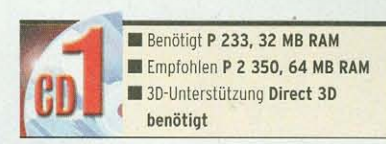


SWAT 3 In Reihe und Glied können Sie mit Ihrem Team einzelne Gebäude von oben nach unten durchsuchen und die Terroristen aus dem Weg räumen. Gepantes Vorgehen ist Voraussetzung.

stellt Ihnen *Darkstone* dann auch die Aufgabe, die Gegner mit Ihren individuell erworbenen Fähigkeiten zu bekämpfen. Zu Beginn wählen Sie Ihren Charakter aus und finden sich in Ihrer Heimatstadt wieder, wo Sie sich bei einem Waffenschmied mit schlagkräftigen Waffen ausrüsten sollten. Bereits auf dem Weg zum Eingang in die Unterwelt werden Sie froh sein, das richtige Schwert gewählt zu haben. In der Unterwelt angekommen, sollten Sie darauf achten, stets genug Heiltränke zu sammeln.

Steuerung:

Mit Hilfe des Inventars und der Symbolleiste können Sie jederzeit die Ausrüstung und Panzerung Ihres Charakters verändern. Um den Helden zu bewegen, genügt simples Klicken in die gewünschte Richtung.



SWAT 3 – Close Quarters Battle

Konkurrenz für *Rogue Spear*. In *SWAT 3* spielen Sie einen Teamchef der amerikanischen Sondereinheit. In insgesamt 16 Missionen retten Sie Geiseln, verhaften Verdächtige und stellen Waffen sicher.

Die Demoversion bietet eine komplette Mission aus der SWAT-Karriere. Bevor Sie sich an die Geiselbefreiung machen, können Sie in den Optionen die Tastaturbelegung ändern und im Briefing die Bewaffnung Ihres Teams festlegen.

Zu Beginn des Auftrags befinden Sie sich vor der verschlossenen Tür eines Geschäfts wieder. Im Inneren wird der türkische Botschafter Jemil Kemal von kurdischen Freiheitskämpfern gefangen gehalten. Ihre Aufgabe ist es, ihn unbeschadet zu befreien und die Geiselnehmer unschädlich zu machen.

Gehen Sie langsam und vorsichtig vor: Die Terroristen haben sich gut verschanzt, und werden nicht zögern, den Botschafter zu exekutieren.

Steuerung:

Taste	Aktion
←	Links
→	Rechts
↑	Vor
↓	Zurück
Maus	Steuert die Blickrichtung
Maustaste	Feuer
Maustaste	Laufen
↑Bild	Verdeckter Modus
↓Bild	Dynamischer Modus
R	Nachladen
F	Taschenlampe
Leer	Waffenstatus
F1	Hauptwaffe
F2	Colt .45
F3	Blendgranate
F4	CS-Gas
F5	Leuchtstab
F6	Sprengsatz
F7	Multifunktionswerkzeug
F8	Handschellen
F9	Teleskopspiegel



Aktuelle Versionen

Die gängigsten Topspiele der letzten Monate und die derzeitig gültigen Versionsnummern für Updates.

TITEL	VERSIONSNUMMER
Catan - Die erste Insel	**v1.029**
Anno 1602 - NINA	v.1.3
Apache Havoc	v1.1d
Baldur's Gate	v1.3.5512
Biing 2	**v1.04**
Bundesliga Manager 98	v2.0b
C&C 3: Tiberian Sun	**v1.13**
Civilization Call to Power	v1.2
Civilization II Gold	v1.3
Command & Conquer: Tiberian Sun	v1.13
Darkstone	v1.03
Die Siedler 3	**v1.52**
Dungeon Keeper 2	**v1.61**
Earth 2150	v1.2
Falcon 4	v1.07
Fighter Squadron	v1.50
Flanker 2.0	**v2.01**
Fighting Steel	v1.1
Fly!	v1.01.77 Beta
FreeSpace	v1.06
FreeSpace 2	**v1.02**
Golf Pro	v1.02
Grand Prix Legends	v1.2
Half-Life	v1.0.1.3
Half Life - Opposing Force	**v1.001**
Hattrick Wins!	v1.02
Heretic 2	v1.06
Heroes of Might and Magic III	v1.1
Hidden and Dangerous	**v1.3**
Homeworld	**v1.0.0.4**
Indiana Jones and the Infernal Machine	**v1.1**
Imperialism 2	v1.02
Jagged Alliance 2	v1.05
Kicker Manager	**v1.05**
King's Quest 8	v1.0.0.3
Kurt	v1.14
Land der Hoffnung	v1.02
Lands of Lore 3	v1.06
Legacy of Kain: Soul Reaver	v1.2
Links LS 99	v1.21
M.I.A.	v1.02
Machines	v1.15
MechWarrior 3	v1.2
Metro Police	v1.4
Might and Magic VII	v1.1
Motorhead	v3.0
Myth 2 - Soulblighter	v 1.3
Myth - The Fallen Lords	v1.3
NASCAR Revolution	v1.02
Nice 2	v1.04
Panzer General 4	**v1.01**
Prince of Persia 3D	v1.0
Quest for Glory 5	v1.2
Racing Simulation 2	v1.06
Railroad Tycoon II: The Second Century	v1.53
Rainbow Six: Rogue Spear	**v2.05**
Requiem	v1.1
Re-Volt	v1.1
Septerra Core	**v1.01**
Shadow Company	**v1.3**
Sid Meiers Alpha Centauri	v4.0
Sim Theme Park	**v1.1**
Spec Ops II	**v1.1.1**
Star Trek: Birth of the Federation	v 1.02
Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedohung	v1.1
Star Wars: Rogue Squadron	v1.00.01
Starcraft	v1.07
Starcraft Brood War	v1.07
StarSiege	v1.03
StarSiege Tribes	v1.9
TA - Kingdoms	v2.0
Total Annihilation	v3.1
Ultima 9: Ascension	**v1.05F**
Unreal	v2.24
Unreal Tournament	**v4.02**
Vermeer	v1.57
WarHammer 40000 - Rites of War	v1.1
Warzone 2100	**v1.10**
X - Beyond the Frontier	v1.09
X - Wing Alliance	v2.02



Tipps & Tricks

Abenteuerfreunde kommen diesen Monat voll auf ihre Kosten: Ob Sie nun als Lara Croft unterwegs sind oder lieber als Indiana Jones die Peitsche schwingen - wir halten zu beiden Spielen die Komplettlösung parat.

Seite 197

■ **TOMB RAIDER 4**
Die ersten 23 Levels durchgespielt!

Seite 209

■ **WHEEL OF TIME**
Allgemeine Tipps helfen Ihnen im Kampf weiter.

■ **INDIANA JONES 5**
Auf 14 Seiten komplett gelöst.

Seite 231

Tipps & Tricks

Kurztipps

Tuning-Tipps

Tipps-&-Tricks-Index

Sie suchen die Komplettlösung oder Tipps zu einem älteren Spiel? Kein Problem: In unserem Index werden Sie fündig.

Titel	Art des Tipps	PC-Games-Ausgabe
Age of Empires - Der Aufstieg Roms	Komplettlösung	1/99
Age of Empires 2	Komplettlösung	11/99, 12/99
Alpha Centauri	Komplettlösung	4/99
Anno 1602 - Neue Inseln, neue Abenteuer	Komplettlösung	1/99
Anno 1602	Allgemeine Spieletipps	12/98
Anstoß 2 Gold	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Baldur's Gate	Komplettlösung	3/99
Bundesliga Stars	Allgemeine Spieletipps	10/99
Caesar 3	Komplettlösung	12/98, 1/99
Catan - Die erste Insel	Allgemeine Tipps	12/99
Civilization: Call to Power	Allgemeine Spieletipps	7/99
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	Komplettlösung	10/99, 11/99
Commandos: Im Auftrag der Ehre	Komplettlösung	6/99
Dark Project - Der Meisterdieb	Komplettlösung	3/99
Die Siedler 3 - Das Geheimnis der Amazonen	Allgemeine Tipps	12/99
Die Völker	Komplettlösung	7/99, 8/99
Discworld Noir	Komplettlösung	8/99
Drakan	Komplettlösung	11/99
Driver	Allgemeine Spieletipps	11/99
Dungeon Keeper	Allgemeine Spieletipps	11/98
Dungeon Keeper 2	Allgemeine Spieletipps	8/99, 9/99, 10/99
Earth 2150	Komplettlösung	12/99 bis 2/2000
FIFA 99	Allgemeine Spieletipps	2/99
FIFA 2000	Allgemeine Spieletipps	12/99
Freespace 2	Allgemeine Spieletipps	1/2000
GP 500ccm	Allgemeine Spieletipps	1/99
Grand Prix Legends	Allgemeine Spieletipps	12/98
Grim Fandango	Komplettlösung	1/99
GTA 2	Allgemeine Spieletipps	1/2000
GTA London	Komplettlösung	7/99
Half-Life	Komplettlösung	4/99
Hidden & Dangerous	Allgemeine Spieletipps	10/99
Homeworld	Komplettlösung	12/99
Indian Jones und der Turm von Babel	Komplettlösung	2/2000
Industrie-Gigant	Allgemeine Spieletipps	11/98
Jagged Alliance 2	Allgemeine Spieletipps	7/99, 8/99
King's Quest 8	Komplettlösung	2/99
Kurt	Allgemeine Spieletipps	4/99
Lands of Lore 3	Komplettlösung	6/99
Motocross Madness	Allgemeine Spieletipps	11/98
Need for Speed 4	Komplettlösung	9/99
NHL 99	Allgemeine Spieletipps	12/98
NHL 2000	Allgemeine Spieletipps	12/99
Nice 2	Allgemeine Spieletipps	1/99
Outcast	Komplettlösung	9/99
Pharao	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Pizza Syndicate	Allgemeine Spieletipps	5/99
Populous - The Beginning	Komplettlösung	2/99
Quake 3 Arena	Allgemeine Spieltipps	9/99
Quest for Glory 5	Komplettlösung	4/99
Rainbow Six	Allgemeine Spieletipps	12/98
Rent-A-Hero	Komplettlösung	1/99
Rogue Spear	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Rollercoaster Tycoon	Allgemeine Spieltipps	5/99, 6/99
Rückkehr nach Krondor	Komplettlösung	5/99
Shadowman	Komplettlösung	11/99, 10/99
Siedler 3 (Mission-CD)	Komplettlösung	5/99, 6/99, 7/99
Siedler 3	Komplettlösung	1/99, 2/99
Silver	Komplettlösung	7/99
SimCity 3000	Allgemeine Spieletipps	3/99
Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung	Komplettlösung	8/99
Star Wars Episode I: Racer	Allgemeine Spieltipps	9/99
StarCraft: Brood War	Komplettlösung	3/99, 4/99
Superbike World Championship	Allgemeine Spieletipps	5/99
Sytem Shock 2	Komplettlösung	12/99
Theme Park World	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Tomb Raider	Komplettlösung	2/99
Tomb Raider 4	Komplettlösung	2/2000
Wheel of Time	Allgemeine Tipps	2/2000
X: Beyond the Frontier	Komplettlösung	10/99

Einsendehinweise

Sie wollen einen Tipp oder Cheat an uns schicken? Gerne - damit alles glatt läuft, beachten Sie bitte die folgenden Hinweise.

DAS WICHTIGSTE: Wenn Sie uns Tipps & Tricks schicken, müssen diese von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

Welche Tipps & Tricks haben die größten Chancen auf eine Veröffentlichung?
Am gefragtesten sind Kurztipps zu sehr aktuellen Spielen (nicht älter als sechs Monate). Tipps zu indizierten Titeln dürfen wir nicht abdrucken, deshalb landen sie sofort im Papierkorb! Vergewissern Sie sich, dass Ihre Tipps noch nicht in einer der vorangegangenen Ausgaben veröffentlicht wurden (siehe Index).

Wie hoch ist das Honorar für abgedruckte Tipps & Tricks?
Das hängt von der Länge und der Art des Tipps ab. Für Cheat-Codes und kurze Tipps erhalten Sie zwischen 20 und 100 Mark. Skizzen und/oder Screenshots erhöhen zusätzlich das Honorar.

Soll ich den Text auf einer Postkarte, als Brief oder Diskette schicken?
Postkarten und Briefe reichen für kurze Tipps völlig aus. Bei längeren Beiträgen sollten Sie uns den Text als Datei auf Diskette zukommen lassen.

Kann ich eine Zeichnung/einen Screenshot beilegen?
Das wäre wünschenswert - falls möglich, sollten Sie Ihren Kurztipp immer mittels eines Screenshots „beweisen". Skizzen können Sie entweder per Hand zeichnen oder mit einem Mal-/Zeichenprogramm erstellen und auf einer Diskette beilegen.

In welchem Format soll ich Texte und Grafiken auf Diskette abspeichern?

Texte: Microsoft Word (DOC), Rich Text Format (RTF) oder Windows Notepad/ Wordpad (TXT)

Grafiken: GIF, PCX, TIF, JPG oder BMP

Ich habe ein Cheatprogramm für das Spiel X geschrieben. Haben Sie dafür Verwendung?
Auf unserer Cover-CD-ROM ist immer Platz für nützliche Utilities und selbstgebastelte Missionen. Bitte verwenden Sie den Coupon in dieser Ausgabe.

Kann ich Tipps & Tricks auch als E-Mail einsenden?
Ja, das ist natürlich möglich. Schicken Sie Ihre Tipps an: tipps@pcgames.de (Adresse und Bankverbindung nicht vergessen!)

Können Sie mich telefonisch/schriftlich benachrichtigen, ob die Einsendung angekommen ist/abgedruckt wird?
Eine individuelle Benachrichtigung ist wegen der Menge an Einsendungen (Die Tipps-&-Tricks-Abteilung bekommt Monat für Monat mehrere tausend Briefe, Postkarten und E-Mails!) leider nicht möglich. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Mein Kurztipp zum Spiel X ist in PC Games Ausgabe Y erschienen, aber ich habe immer noch kein Honorar erhalten.
Entweder haben Sie Ihre Adresse und Bankverbindung nicht angegeben oder es handelt sich um ein Versehen unsererseits. Wenn Sie acht Wochen nach Erscheinen der jeweiligen Ausgabe noch immer nichts von uns gehört haben, sollten Sie sich bei uns melden.

Ich habe im Tipps-&-Tricks-Index gelesen, dass in PC Games Augabe X eine Komplettlösung zum Spiel Y erschienen ist. Wie kann ich das Heft nachbestellen?
Sofern noch lieferbar, können Sie die betreffende Ausgabe bei unserem Leserservice nachbestellen (Adresse und Telefonnummer siehe Impressum).

Was muss ich beim Einsenden beachten?
1. Notieren Sie Name, Adresse, Telefonnummer und Spieletitel auf ALLEN schriftlichen Unterlagen sowie auf den Disketten.
2. Damit wir Ihnen ein Honorar für die eingesendeten Tipps zukommen lassen können, benötigen wir Ihre komplette Bankverbindung (Bank, BLZ, Konto-Inhaber, Konto-Nr.).
3. Bitte vermerken Sie den/die Spieletitel bereits auf dem Umschlag.

TIPPS EINSENDEN AN:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Games
Kennwort: Tipps & Tricks
Roonstraße 21
90 429 Nürnberg

Oder per E-Mail an:
tipps@pcgames.de

Der PC-Games-Einkaufsführer

Jeden Monat in PC Games: die Spiele-Marktübersicht – alle Titel der letzten Jahre und aktuelle Spielesammlungen.

Ab 90%
Referenzklasse

Ab 80%
Oberklasse

Ab 70%
Gehobene Mittelklasse

Ab 50%
Mittelklasse

Unter 50%
Unterklasse

Monat für Monat exklusiv in PC Games: die große Spiele-Marktübersicht - Kaufberatung pur und unglaublich praktisch. Stöbern Sie in den umfangreichen Listen, vergleichen Sie die Inhalte von Spielesammlungen (Compilations) und wägen Sie ab, ob ein Spiel vielleicht durch Preissenkungen oder Kombiangebote für Sie interessant wird.

Über die Qualität eines Spiels informiert die Spielspaß-Wertung, deren Spektrum von 0 bis 100% reicht. Durchschnittliche Spiele bekommen eine Wertung um die 50%, Ausnahmespiele tummeln sich in den 90ern. Aus dieser Spielspaß-Wertung ergibt sich dann automatisch die Klasse des Testkandidaten.

Die Qualität der getesteten Spiele reicht also von der Oberklasse (Sehr gut) über mittelmäßige Programme bis hin zu Gurken der Unterklasse mit Wertungen unter der 50%-Hürde - Spiele, vor denen wir nur warnen können. Hier werfen Sie Ihr Geld definitiv zum Fenster raus. Die PC-Games-Hausfarbe „Blau" signalisiert hingegen Einsteigerfreundlichkeit, hohe Langzeitmotivation und exzellente Atmosphäre - kurzum: hervorragenden Spielspaß. Ein Titel, der nicht nur Maßstäbe in seinem Genre setzt, sondern im Idealfall sogar so gut und neuartig ist, dass er in den folgenden Monaten und Jahren von der Konkurrenz nachgeahmt wird. Hier können Sie ohne Zögern zugreifen.

Monat für Monat überprüft die PC-Games-Redaktion sämtliche Spiele daraufhin, ob sie noch die Kriterien der jeweiligen Klasse erfüllen. Falls nicht, werden sie abgewertet. Grund: Anders als in der Musik- und Filmbranche unterliegen Computerspiele einem technologischen „Alterungsprozess" - allein die rasante Entwicklung auf dem 3D-Grafikkarten-Markt lässt bereits ein bis zwei Jahre alte 3D-Actionspiele wirklich „alt" aussehen, wenn man sie mit aktuellen Neuerscheinungen vergleicht. Speziell bei grafiklastigen 3D-Actionspielen, Flugsimulationen sowie Sport- und Rennspielen kann es durchaus vorkommen, dass Abwertungen schon nach wenigen Monaten vorgenommen werden müssen.

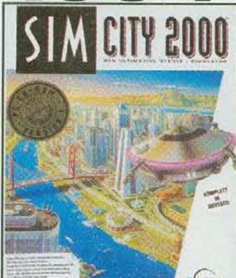
Beispiel: Bei seinem Erscheinen im Jahre 1996 erhielt der MicroProse-Hit *Civilization 2* verdientermaßen eine Wertung von 90% und markierte jahrelang die Spitze der rundenbasierten Strategiespiele - kein ähnliches Spiel konnte ihm das Wasser reichen. Weil vergleichbare, aktuellere Top-Hits wie *Alpha Centauri* (Firaxis) und *Civilization: Call to Power* (Activision) mit besserer Grafik, höherer Komplexität und durchdachterer Steuerung aufwarten, gehört *Civilization 2* mittlerweile „nur" noch in die gehobene Mittelklasse, ist aber als Budgettitel weiterhin kaufenswert.

Die Angabe der **Originalwertung** hilft Ihnen dabei, den Alterungsprozess eines Spiels einzuschätzen. Anhand der **Ausgaben-Nummer** können Sie den dazugehörigen Test rasch in Ihrem PC-Games-Archiv nachschlagen. Innerhalb der **Klassen** wurden alle Titel alphabetisch sortiert. **Zusatz- und Mission-CD-ROMs** sind mit (Z) gekennzeichnet.

PC Games Hall of Fame

Die nach Meinung der Redaktion besten und/oder einflussreichsten Spiele der vergangenen Jahre. Nicht alle Titel wurden Bestseller, aber jeder einzelne hat unauslöschliche Spuren in der Software-Geschichte hinterlassen und brachte die gesamte Branche voran.

1994



SimCity 2000
Aufbaustrategie, Maxis

Anstoss
Fußballmanager, Ascaron

Colonization
Strategiespiel, MicroProse

Die Siedler
Aufbaustrategie, Blue Byte

Magic Carpet
3D-Action, Bullfrog

1995



C&C
Echtzeitstrategie, Westwood

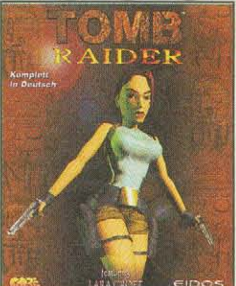
FIFA Soccer 96
Fußballsimulation, Electronic Arts

Jagged Alliance
Rundenstrategie, Sir-Tech

WarCraft
Echtzeitstrategie, Blizzard

Wing Commander 3
Weltraum-Action, Origin

1996



Tomb Raider
Action-Adventure, Core Design

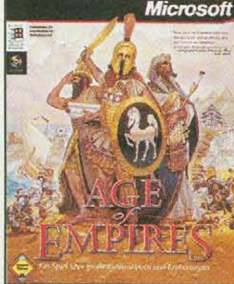
Diablo
Action-Rollenspiel, Blizzard

Die Siedler 2
Aufbaustrategie, Blue Byte

Formula One Grand Prix 2
Formel-1-Sim, MicroProse

WarCraft 2
Echtzeitstrategie, Blizzard

1997



Age of Empires
Echtzeitstrategie, Ensemble Studios

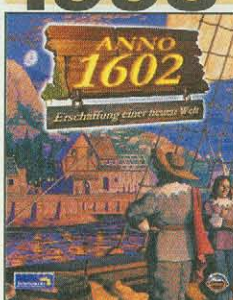
Dungeon Keeper
Echtzeitstrategie, Bullfrog

F1 Racing Simulation
Formel-1-Simulation, Ubi Soft

Jedi Knight
3D-Action, LucasArts

MDK
Action, Shiny

1998



Anno 1602
Aufbaustrategie, Sunflowers

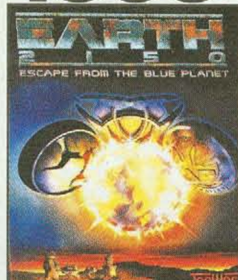
Commandos
Echtzeittaktik, Pyro Studios

Dark Project: Der Meisterdieb
Action-Adv., Looking Glass

Half-Life
3D-Action, Valve

StarCraft
Echtzeitstrategie, Blizzard

1999



Earth 2150
Echtzeitstrategie, TopWare Interactive Polen

Driver
Rennspiel, Reflections Interactive

Jagged Alliance 2
Rundenstrategie, SirTech

Baldur's Gate
Rollenspiel, BioWare

Unreal Tournament
3D-Action, Epic Mega-Games

Abenteuer

- **Action-Adventure** z. B. Drakan, Tomb Raider, Dark Project
- **Rollenspiel** z. B. Might & Magic 7, Diablo, Baldur's Gate
- **Adventure** z. B. Grim Fandango, Blade Runner

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Diablo	Rollenspiel	Blizzard	90	02/97
Drakan	Action-Adventure	Surreal Software	91	10/99
Grim Fandango	Adventure	LucasArts	91	01/99
Shadow Man	Action-Adventure	Iguana	90	10/99
The Dark Project: Der Meisterdieb	Action-Adventure	Looking Glass	94	02/99
Tomb Raider 3	Action-Adventure	Core Design	90	01/99
Tomb Raider 4: The Last Revelation	Action-Adventure	Core Design	91	01/00
Baldur's Gate	Rollenspiel	BioWare	87	02/99
Baldur's Gate: Die Legenden der Schwertküste (Z)	Rollenspiel	BioWare	82	06/99
Blade Runner	Adventure	Westwood	92	01/98
Darkstone	Rollenspiel	Delphine Software	83	10/99
Diablo: Hellfire (Z)	Rollenspiel	Blizzard	82	01/98
Discworld Noir	Adventure	GT Interactive	88	07/99
Gabriel Knight 3	Adventure	Sierra Studios	80	01/00
Hype - The Time Quest	Action-Adventure	Ubi Soft	82	01/00
Indiana Jones und der Turm von Babel	Action-Adventure	LucasArts	80	01/00
King's Quest 8: Mask of Eternity	Action-Adventure	Sierra Studios	86	01/99
Monkey Island 3: The Curse of Monkey Island	Adventure	LucasArts	88	01/98
Nocturne	Action-Adventure	Terminal Reality	87	12/99
Outcast	Action-Adventure	Appeal	84	08/99
Prince of Persia 3D	Action-Adventure	Red Orb	80	11/99
Rent-A-Hero	Adventure	Neo Software	84	12/98
Revenant	Action-Rollenspiel	Cinematix	80	12/99
Rückkehr nach Krondor	Rollenspiel	Sierra Studios	85	03/99
Septerra Core	Rollenspiel	Valkyrie Studios	80	01/00
Silver	Rollenspiel	Spiral House	81	05/99
System Shock 2	Action-Adventure	Looking Glass	89	10/99
Baphomets Fluch 2	Adventure	Revolution Software	85	10/97
Battlespire	Rollenspiel	Bethesda Softworks	77	03/98
Betrayal in Antara	Rollenspiel	Sierra Studios	77	08/97
Biosys	Adventure	Take 2	74	03/99
Dark Earth	Action-Adventure	Kalisto	80	11/97
Dark Secrets of Africa	Action-Rollenspiel	New Generation Software	73	10/99
Deathtrap Dungeon	Action-Adventure	Eidos Interactive	82	07/98
Die by the Sword	Action-Adventure	Treyarch Invention	86	05/98
Die by the Sword Add-On (Z)	Action-Adventure	Treyarch Invention	78	01/99
Discworld 2: Vermutlich vermißt ...?!	Adventure	Psygnosis	83	12/96
Down in the Dumps	Adventure	Philips Media	85	01/97
Ecstatica	Action-Adventure	Psygnosis	80	04/97
Fallout	Rollenspiel	Interplay	80	05/98
Fallout 2	Rollenspiel	Interplay	80	01/99
Final Fantasy 7	Rollenspiel	SquareSoft	75	08/98
Floyd	Adventure	Adventure Soft	80	12/97
Gabriel Knight 2	Adventure	Sierra Studios	88	02/96
Gorky 17	Action-Rollenspiel	Metropolis	78	12/99
Lands of Lore 2	Rollenspiel	Westwood	90	11/97
Lands of Lore 3	Rollenspiel	Westwood	73	06/99
Laura und das Geheimnis des Diamanten	Adventure	Ubi Soft	79	06/99
Leisure Suit Larry 7: Yacht nach Liebe	Adventure	Sierra Studios	76	01/97
Little Big Adventure 2	Action-Adventure	Adeline Software	87	09/97
Might & Magic 6: Mandate of Heaven	Rollenspiel	New World Computing	88	06/98
Might & Magic 7: For Blood and Honor	Rollenspiel	New World Computing	73	09/99
O.D.T.	Action-Adventure	Psygnosis	72	11/98
Omikron: The Nomad Soul	Action-Adventure	Quantic Dream	72	12/99
Orion Burger	Adventure	Sanctuary Woods	81	12/96
Rage of Mages	Rollenspiel	Nival Entertainment	73	01/99
Rage of Mages 2	Rollenspiel	Nival Entertainment	75	08/99
Soul Reaver - Legacy of Kain	Action-Adventure	Crystal Dynamix	76	11/99
Star Wars: Episode I: Die Dunkle Bedrohung	Action-Adventure	LucasArts	77	07/99
The Dig	Adventure	LucasArts	89	01/96
The Last Express	Adventure	Smoking Car Production	75	07/97
The X-Files: The Game	Interaktiver Spielfilm	Hyperbole Studios	73	09/98
Tomb Raider	Action-Adventure	Core Design	90	01/97
Tomb Raider 2	Action-Adventure	Core Design	94	12/97
Toonstruck	Adventure	Burst	85	12/96
Ultima 8: Pagan	Rollenspiel	Origin	94	05/94
3 Skulls of the Toltecs	Adventure	Warner Interactive	80	10/96
Alone in the Dark 2	Action-Adventure	Infogrames	91	03/94
Ancient Evil	Action-Rollenspiel	Silver Lightning	62	07/99
Asghan	Action-Adventure	Grolier Interactive	59	02/99
Azrael's Tear	Adventure	Intelligent Games	75	11/96
Bad Mojo	Adventure	Pulse Entertainment	85	05/96
Baphomets Fluch	Adventure	Revolution Software	85	10/96
Bazooka Sue	Adventure	Starbyte	71	03/97
Black Dahlia	Adventure	Take 2	60	05/98
Blaze & Blade	Rollenspiel	T&Esoft	52	05/99
Byzantine	Interaktiver Spielfilm	Stormfront Studios	61	11/98
Callahan's Crosstime Saloon	Adventure	Legend Entertainment	61	07/97
Chewy	Adventure	Blue Byte	87	12/95
Chronicles of the Sword	Adventure	Synthetic Dimensions	81	05/96
Daggerfall - Die Schriften der Weisen	Adventure	Bethesda Softworks	87	12/96
Dark Vengeance	Action-Adventure	Reality Bytes	56	03/99
Das Fünfte Element	Action-Adventure	Kalisto	62	11/98
Das Rätsel des Master Lu	Adventure	Sanctuary Woods	90	05/96
Das Schwarze Auge 3: Schatten über Riva	Rollenspiel	Attic	85	02/97
Der Druidenzirkel	Rollenspiel	Sir-Tech	80	02/96
Der Ring der Nibelungen	Adventure	Arxel Tribe	70	12/98
Der Seelenturm	Adventure	Black Legend	81	03/96
Die Akte Pandora	Interaktiver Spielfilm	Access Software	77	09/96
Die fünfte Dimension	Adventure	Eidos Interactive	71	12/96
Die Stadt der verlorenen Kinder	Adventure	Psygnosis	68	03/97
Dogday	Adventure	Infogrames	70	02/98
Dreams to Reality	Action-Adventure	Cryo Interactive	81	12/97
Fable	Adventure	Telstar	79	10/96
Galador	Adventure	TopWare Interactive	59	05/99
Indiana Jones 4: The Fate of Atlantis	Adventure	LucasArts	92	11/92
Jack Orlando	Adventure	TopWare Interactive	70	10/97
Kingdom O'Magic	Adventure	SCI	80	05/96
Koala Lumpur	Adventure	Colossal Pictures	75	05/97
Max Montezuma	Action-Adventure	Utopia Technologies	80	12/97
Mission Critical	Adventure	Legend Entertainment	83	01/96
Nightlong	Adventure	Team 17	75	11/98
Nightmare Creatures	Action-Adventure	Kalisto	67	07/98
Normality	Adventure	Gremlin Interactive	88	08/96
Psychic Detective	Interaktiver Spielfilm	Electronic Arts	79	03/96
Puppen, Perlen und Pistolen	Adventure	Philips Media	77	06/96
Queen: The Eye	Action-Adventure	Electronic Arts	72	01/98
Quest for Glory 5: Drachenfeuer	Rollenspiel	Sierra Studios	69	03/99
Rama: Rendezvous im Weltraum	Adventure	Sierra Studios	77	12/96
Red Jack - Revenge of the Brethren	Adventure	Cyberflix	71	11/98
Resident Evil	Action-Adventure	Capcom	73	10/97
Ripper	Interaktiver Spielfilm	Take 2	70	05/96
Riven	Adventure	Cyan Software	55	12/97
Safecracker	Adventure	GT Interactive	65	05/97
Sam & Max	Adventure	LucasArts	93	01/94
Sanitarium	Adventure	ASC Games	70	11/98
Secrets of Luxor	Adventure	Funware	63	02/97
Sherlock Holmes: Geheimnis der tätowierten Rose	Adventure	Electronic Arts	69	12/96
Shine	Adventure	BMG Interactive	61	01/97
Shivers	Adventure	Sierra Studios	73	01/96
Sign of the Sun	Adventure	Projekt 2	60	02/98
Simon the Sorcerer 2	Adventure	Adventure Soft	90	09/95
Star Trek: Der Aufstand	Adventure	Presto Studios	66	01/00
Starshoot	Action-Adventure	Infogrames	53	04/99
Stonekeep	Rollenspiel	Interplay	88	01/96
Synnergist	Adventure	21st Century	68	09/96
Tex Murphy: Overseer	Adventure	Access Software	73	06/98
The Gene Machine	Adventure	Philips Media	70	10/96
The Journeyman Project 3: Legacy of Time	Adventure	Red Orb	62	02/98
The Neverhood	Adventure	The Neverhood	74	02/97
Time Gate	Adventure	Infogrames	82	01/96
Titanic	Adventure	Cyberflix	57	04/98
Torin's Passage	Adventure	Sierra Studios	79	01/96
Total Distortion	Adventure	Pop Rocket	71	06/96
Touché	Adventure	Centregold	75	02/96
Trespasser	Action-Adventure	Dreamworks Interactive	50	01/99
Ultima 7 Part 2: Serpent Isle	Rollenspiel	Origin	92	06/93
Verrat in der verbotenen Stadt	Adventure	Ravensburger Interactive	51	05/99
Versailles 1685	Adventure	Cryo Interactive	66	01/97
Wizardry Gold	Rollenspiel	Media Interactive Studios	80	08/96
Wizardry: Nemesis	Rollenspiel	Sir-Tech	79	01/97
Zork: Der Großinquisitor	Adventure	Activision	74	01/98
Zork: Nemesis	Adventure	Activison	89	06/96
Ace Ventura	Adventure	7th Level	58	01/97
Alarmstufe X	Adventure	Discovery Channel	45	07/97
Alien Incident	Adventure	Gametek	70	10/96
Aliens	Adventure	Mindscape	79	02/96
Amerzone	Adventure	Microids	48	11/99
Area D	Adventure	ARI Data	28	11/97
Ark of Time	Adventure	ICE	63	08/97
Atlan Zeitabenteuer	Adventure	Megasystems	31	09/99
Atlantis	Adventure	Cryo Interactive	55	08/97
Auf der Suche nach dem Ultimate Mix	Adventure	Games 4 Europe	70	09/96
Beavis & Butthead	Adventure	Viacom New Media	73	01/96
Bermuda Syndrome	Adventure	BMG Interactive	83	01/96
Birthright: Die dunkle Allianz	Rollenspiel	Sierra Studios	62	11/97
Blackstone Chronicles	Adventure	Legend Entertainment	31	01/99
Connections	Adventure	Discovery Channel	51	07/97
Coruin 2 - Dark Lord	Rollenspiel	Hicom	15	12/99
Dark Side of the Moon	Interaktiver Spielfilm	Southpeak	46	03/99
Das Grab des Pharao	Adventure	Ravensburger Interactive	60	04/98
Days of Oblivion 2	Adventure	Toygardens Media	46	01/00
Der Golden Gate Killer	Interaktiver Spielfilm	Grolier Interactive	77	10/96
Descent to Undermountain	Rollenspiel	Interplay	20	03/98
Deus	Adventure	Silmarils	59	01/97
Dragon Lore 2	Adventure	Cryo Interactive	55	02/97
Droiyan	Rollenspiel	CDV	40	09/98
Duckman	Adventure	Playmates	63	10/97
Entomorph	Rollenspiel	Mindscape	77	01/96
Evidence	Adventure	BMG Interactive	60	09/97
Excalibur 2555AD	Action-Adventure	Telstar	38	12/97
Faust	Adventure	Arxel Tribe	43	12/99
GNAP	Adventure	ARI Data	21	04/98
Granny	Adventure	Telstar	58	03/98
Gute Zeiten, Schlechte Zeiten	Adventure	Software 2000	14	02/99
Harvest of Souls	Adventure	Sierra Studios	58	06/97
Hitman	Adventure	CDV	24	02/98
Hopkins FBI	Adventure	Kult	10	09/98
John Sinclair: Evil Attacks	Adventure	Bitlab	30	06/98
Lamentation Sword	Rollenspiel	Lomax	39	04/99
Latex	Interaktiver Spielfilm	Sexy Raven	5	02/99
Liath	Adventure	Project 2	30	03/99
MetroPolice	Adventure	Virtual X-citement	41	01/99
Net:Zone	Adventure	Compro Games	58	12/96
Obsidian	Adventure	Rocket Science	51	01/98
Of Light and Darkness	Adventure	Tribal Dreams	31	07/98
Operations Hurricane: Windstärke 12	Adventure	Ehepa	63	04/97
Pilgrim	Adventure	Infogrames	45	01/98
Private Eye	Adventure	Brooklyn Multimedia	40	11/97
Qin	Adventure	Navigo	28	11/98
Qin: Tomb of the Middle Kingdom	Adventure	Warner Interactive	72	10/96
Reah	Adventure	Project 2	57	11/98
Sentient	Adventure	Psygnosis	47	03/98
Space Bar	Adventure	Rocket Science	65	12/97
Space Quest 6	Adventure	Sierra Studios	86	09/95
Star Trek TNG: A Final Unity	Adventure	MicroProse	86	07/95
Star Trek: Deep Space Nine - Harbinger	Adventure	Stormfront Studios	71	05/96
Starship Titanic	Adventure	NBG Verlag	38	06/98
Takeru	Adventure	Sunsoft	22	01/98
Talisman	Adventure	Software 2000	77	01/96
Thoregon	Adventure	Mainscrenn	15	04/98
Timelapse	Adventure	GTE Entertainment	67	01/97
Titanic	Adventure	ARI Data	18	06/98
Wer ist der Mörder von Taylor French?	Adventure	ARI Data	18	10/97
Yoda Stories	Adventure	LucasArts	47	06/97

Action

- **3D-Action** z. B. Half-Life, Unreal, Quake 3 Arena
- **Flipper** z. B. Pro Pinball: The Web
- **Shoot 'em Up** z. B. Incoming
- **Beat 'em Up** z. B. Virtua Fighter 2
- **Action-Strategie** z. B. Rainbow Six, Hidden & Dangerous
- **Jump&Run** z. B. Rayman 2, Pandemonium
- **Rennspiele** z. B. Star Wars Racer, POD, WipEout

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Jedi Knight	3D-Action	LucasArts	93	12/97
Jedi Knight: Mysteries of the Sith (Z)	3D-Action	LucasArts	93	04/98
Pro Pinball: Big Race USA	Flipper	Empire Interactive	90	12/98
Pro Pinball: Timeshock!	Flipper	Empire Interactive	92	07/97
Unreal	3D-Action	Epic Games	92	08/98
Unreal Tournament	3D-Action	Epic Games	92	09/99
Wheel of Time	3D-Action	Legend Entertainment	90	01/00
Battlezone 2	Action-Strategie	Pandemic Studios	86	12/99
Descent 3	3D-Action	Outrage Entertainment	80	08/99
Forsaken	3D-Action	Probe Entertainment	90	05/98
Gex 3D: Enter the Gecko	Jump&Run	Crystal Dynamix	89	07/98
Grand Theft Auto	Action	DMA	80	01/98
Grand Theft Auto 2	Action	Rockstar	86	12/99
Half-Life (dt.)	3D-Action	Valve	91	12/98
Half-Life: Opposing Force	3D-Action	Valve	89	01/00
Heretic 2	3D-Action	Raven Software	85	01/99
MDK	3D-Action	Shiny Entertainment	94	04/97
Oddworld: Abe's Exoddus	Jump&Run	Oddworld Inhabitants	80	01/99
Pro Pinball: The Web	Flipper	Empire Interactive	90	01/96
Rainbow Six	Action-Strategie	Redstorm Entertainment	86	11/98
Rayman 2 - The Great Escape	Jump&Run	Ubi Soft	88	12/99
Requiem	3D-Action	Cyclone Studios	85	04/99
Rogue Spear	Action	Redstorm Entertainment	81	11/99
Tonic Trouble	Jump&Run	Ubi Soft	81	01/00
Turok 2: Seeds Of Evil	3D-Action	Iguana	83	02/99
Unreal: Return to Na Pali	3D-Action	Legend Entertainment	83	08/99
Wargasm	Action-Simulation	Digital Image Design	88	01/99
Addiction Pinball	Flipper	Team 17	86	03/98
Aliens vs. Predator	3D-Action	Rebellion	79	05/99
Balls of Steel	Flipper	Wildfire Studios	80	02/98
Croc: Legend of the Gobbos	Jump&Run	Argonaut Software	86	03/98

Silver

Rollenspiel im Japan-Stil

■ PREIS **Ca. DM 40,-** ■ USK **Ab 12 Jahren**
■ HERSTELLER **Infogrames**



VERHOLEN Der unschöne Manga-Stil wird verschwiegen.

Gerade einmal sechs Monate ist das Action-Rollenspiel *Silver* alt. Mit 266 sehr schön gerenderten Orten gehört das Spiel zu den größeren seiner Art. In der Mischung aus *Final Fantasy* und *Diablo* steuert man eine Gruppe mit bis zu drei Mitgliedern verschiedenster Klassen, womit *Silver* einen ausgeprägten strategischen Aspekt hat. Rollenspiel-Fans, Abenteurer und Taktiker treffen mit *Silver* eine gute Wahl. Auch mit gutem Sound und einer gelungenen Bedienung kann *Silver* punkten, die allzu japanisch ausgefallenen Spielfiguren sind allerdings nicht jedermanns Geschmack.

PREIS-LEISTUNG **Gut**

Darkseed 2

Gigers Albtraumwelten

■ PREIS **Ca. DM 13,-** ■ USK **Ab 16 Jahren**
■ HERSTELLER **Novitas**



ORGANISCH Gigers Stil prägt große Teile des Spiels.

In seiner Welt wird Mike Dawson des brutalen Mordes an seiner High- School-Liebe Rita verdächtigt und muss seine Unschuld beweisen. Seine Nachforschungen in der sonderbaren Nachbarschaft führen ihn in eine morbide Fantasiewelt. Die ungewöhnliche Geschichte wurde bestens verpackt: in spektakuläre Grafiken des Oscargewinners H.R. Giger, dem Schöpfer der Kreaturen aus *Alien* und *Species*. *Darkseed 2* ist ein spannendes Psychothriller-Adventure mit sehenswerten Filmsequenzen und der für Interaktive Spielfilme typischen, unnötig langatmigen Bedienung.

PREIS-LEISTUNG **Befriedigend**

KKND 2 – Krossfire

Intelligenz genügt nicht

■ PREIS **Ca. DM 20,-** ■ USK **Ab 16 Jahren**
■ HERSTELLER **Infogrames**



ÜBERHOLT KKND 2 konnte leider keine Zeichen setzen.

Mit dem ersten Teil von *KKND* gelang eine echte Überraschung: Das Echtzeit-Strategiespiel stellte mit seiner überlegenen Künstlichen Intelligenz Konkurrenten wie *WarCraft* und *C&C* in den Schatten. Der zweite Teil hielt mit der Entwicklung des Genres nicht mit: Bestenfalls durch den hohen Schwierigkeitsgrad unterscheidet sich das zweidimensionale Endzeit-Epos *KKND 2 - Krossfire* von seinen zahlreichen Mitbewerbern.

PREIS-LEISTUNG Befriedigend

Little Big Adventure

Rettung aus der Vogelperspektive

■ PREIS **Ca. DM 13,-** ■ USK **Ab 12 Jahren**
■ HERSTELLER **Novitas**



FANTASIEVOLL LBA hat seinen Charme noch nicht verloren.

Als Twinsen, Prophet und Retter des Planeten Twinsun, erforschen Sie in zwölf umfangreichen Kapiteln zwei riesige Hemisphären mit 40 Welten. Ganze Kontinente wollen durchquert werden, bevor Sie dem personifizierten Bösen gegenübertreten können. *Little Big Adventure* ist ein Action-Adventure mit einer ehemals revolutionären isometrischen Grafik, immer noch guten Gags und einer fantasievollen Hintergrundgeschichte. Trotz des Alters von fünf Jahren ist *LBA* durchweg empfehlenswert.

PREIS-LEISTUNG Gut

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Delta Force	Action-Strategie	NovaLogic	79	12/98
Extreme Assault	Action-Simulation	Blue Byte	92	06/97
Frogger	Jump&Run	SCEE Cambridge	74	02/98
G-Police	Weltraum-Action	Psygnosis	89	11/97
Grand Theft Auto: London 1969 (Z)	Action	DMA	78	05/99
H.E.D.Z.	Action	Vis Interactive	80	11/98
Have a N.I.C.E day	Rennspiel	Synetic	87	02/97
Heart of Darkness	Jump&Run	Amazing Studios	80	08/98
Hercules	Action	Disney Interactive	78	12/97
Hidden & Dangerous	Action-Strategie	Illusion Softworks	79	09/99
Incoming	Arcade-Action	Rage Software	86	05/98
Interstate 76	Action	Activision	85	06/97
Interstate 76 Nitro Riders (Z)	Action	Activision	85	05/98
Interstate 82	Action	Activision	76	01/00
Jazz Jackrabbit 2	Jump&Run	Epic Games	84	04/98
Judge Dredd Pinball	Flipper	Pin-Ball Games	85	07/98
Links Extreme	Golfspiel	Access Software	71	09/99
Manic Karts	Go-Kart-Spiel	Manic Media	84	04/96
Micro Machines V3	Rennspiel	Midway	75	08/98
Nuclear Strike	Action	Electronic Arts	75	01/98
Oddworld: Abe's Oddysee	Jump&Run	Oddworld Inhabitants	79	01/98
Outlaws	3D-Action	LucasArts	82	06/97
Outwars	Weltraum-Action	Single Trac	86	06/98
Overboard	Action	Psygnosis	79	12/97
Pandemonium 2	Jump&Run	Crystal Dynamix	87	06/98
POD	Rennspiel	Ubi Soft	84	04/97
Rainbow Six: Eagle Watch (Z)	Action-Strategie	Redstorm Entertainment	79	04/99
Rayman's World	Jump&Run	Ubi Soft	70	12/97
Realms of the Haunting	Action	Gremlin Interactive	87	01/97
Recoil	Action	Zipper Interactive	77	05/99
Schleichfahrt	3D-Action	Blue Byte	87	12/96
Shogo: Mobile Armor Division	3D-Action	Monolith	72	12/98
Slamtilt	Flipper	UDS	82	03/97
Spec Ops	Action-Strategie	Zombie	83	06/98
Star Trek: Klingon Honor Guard	3D-Action	MicroProse	78	10/98
Subculture	Action	Criterion Studios	83	12/97
Time Commando	Action	Adeline Software	88	09/96
TrickStyle	Rennspiel	Criterion Studios	72	12/99
Turok	3D-Action	Iguana	85	11/97
Ultimate Race Pro	Rennspiel	Kalisto	76	02/98
Uprising	3D-Echtzeitstrategie	Cyclone Studios	84	01/98
Uprising 2: Lead And Destroy	Action-Strategie	Cyclone Studios	72	03/99
V2000	Action	Grolier Interactive	78	11/98
Virtua Fighter 2	Beat 'em Up	Sega PC	88	11/97
A Bug's Life	Jump&Run	Disney Interactive	51	04/99
Absolute Pinball	Flipper	UDS	75	10/96
Abuse	Action	Crack Dot Com	77	06/96
Alien Trilogy	3D-Action	Probe Entertainment	64	01/97
Amok	Action	Scavenger	74	01/97
Arcade America	Arcade-Action	7th Level	76	04/96
Assassin 2015	Action	Blue Sky	74	12/96
Big Red Racing	Rennspiel	Big Red Software	78	04/96
BLAM! Machinehead	Action	Core Design	72	02/97
Bleifuss Fun	Rennspiel	Milestone	70	11/97
Bug!	Jump&Run	Sega Away Team	76	11/96
Bust-A-Move	Action	Les Bird and Ruben Cabrera	65	04/98
Centipede	Arcade-Action	Hasbro Interactive	54	01/99
Chasm: The Rift	Arcade-Action	Action Forms Ltd.	78	12/97
Dark Rift	Action	Vic Tokai	60	04/98
Deadly Tide	Shoot 'em Up	Rainbow Studios	75	11/96
Descent 2	Weltraum-Action	Parallax Software	91	05/96
Dethkarz	Rennspiel	Beam Software	72	12/98
Earthworm Jim	Jump&Run	Activision	90	03/96
Earthworm Jim 2 + 1	Jump&Run	Rainbow Arts	90	04/96
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	VIS Interactive	63	01/00
Excessive Speed	Rennspiel	Chaos Works	59	01/99
Exhumed	Action	Lobotomy Software	71	08/97
Expendable	Action	Rage Software	68	06/99
Extreme-G 2	Rennspiel	Probe Entertainment	60	03/99
Fighting Force	Action	Core Design	60	05/98
Firefight	Action	Epic Games	70	08/96
Flip Out!	Arcade-Action	Gametek	60	04/97
Force 21	Action-Strategie	Redstorm Entertainment	56	09/99
FX Fighter Turbo	Beat 'em Up	Argonaut Software	74	03/97
Glover	Jump&Run	Interactive Studios	60	02/99
G-Nome	Action	7th Level	69	04/97
Hardwar	Weltraum-Action	Gremlin Interactive	61	11/98
Have a N.I.C.E. day! Track Pack (Z)	Rennspiel	Synetic	83	12/97
Hellbender	Action	Terminal Reality	74	11/96
Hell-Copter	Action	Drago Entertainment	68	06/99
Hexplore	Weltraum-Action	Heliovisions Productions	71	07/98
Hunter Hunted	Action	Sierra Studios	70	01/97
Iron & Blood	Action	Take 2 Interactive	60	06/97
Krazy Ivan	Action	Perfect Entertainment	74	12/96
Lomax	Action	Psygnosis	60	06/97
Lost Vikings 2: Norse by Norsewest	Action	Interplay	81	05/97
M.I.A. Missing in Action	Action	Simis	60	09/98
Machine Hunter	Action	Eurocom	72	09/97
Mageslayer	Action	Raven Software	61	12/97
Magic Carpet 2: Netherworlds	3D-Action	Bullfrog	92	11/95
Mass Destruction	Action	NMS Software	71	10/97
Mega Race 2	Rennspiel	Cryo Interactive	68	10/96
My Friend Koo	Action	ICE	50	04/98
Pandemonium	Jump&Run	Crystal Dynamix	91	06/97
Panzer Dragoon	Shoot 'em Up	Sega PC	85	02/97
Perfect Weapon	Action	Gray Matter	70	10/97
Pinball	Flipper	Maxis	81	04/97
POD - Back to Hell	Rennspiel	Ubi Soft	50	03/98
Project Paradise	Action	Ikarion	78	03/97
Puzzle Bobble	Arcade	Cyberfront	65	12/99
Rayman	Jump&Run	Ubi Soft	87	01/96
Rebel Assault	Weltraum-Action	LucasArts	91	01/94
Rebel Assault 2	Weltraum-Action	LucasArts	83	01/96
Return Fire	Action	Williams Entertainment	81	07/96
Rocket Jockey	Action	Rocket Science Games	70	12/97
Rogue Squadron	Weltraum-Action	Factor 5	60	02/99
Sandwarriors	Action	Gremlin Interactive	71	07/97
Savage Arena	Action	Rage Software	50	07/99
Sentinel Returns	Action	Hookstone Productions	62	08/98
Shadow Master	Action	Hammerhead	71	02/98
Shadows of the Empire	3D-Action	LucasArts	77	11/97
Shattered Steel	3D-Action	Bioware	82	12/96
Sinistar Unleashed	Action	Game FX	68	11/99
Skout	3D-Action	Soft Enterprises	63	10/99
Small Soldiers	Action-Strategie	Dreamworks Interactive	56	10/98
Sonic & Knuckles Collection	Jump&Run	Sega PC	69	03/97
Sonic 3D - Flickies Island	Jump&Run	Sega PC	60	10/97
Sonic PC	Jump&Run	Sega PC	81	09/96
Sonic R	Jump&Run	Sega PC	54	12/98
South Park	3D-Action	Iguana	65	06/99
Spearhead	Action-Strategie	MAK Technologies	63	11/98
Star Control 3	Weltraum-Action	Legend Entertainment	78	12/96
Star Trek Pinball	Flipper	Interplay	71	04/98
Star Wars: Episode 1: Racer	Rennspiel	LucasArts	68	07/99
Starfighter 3000	Action	Telstar	82	08/96
Super Bubsy	Action	Accolade	70	10/97
SWIV 3D	Action	SCI	82	01/97
Syndicate Wars	Action	Bullfrog	85	10/96
Tellurian Defence	Weltraum-Action	Psygnosis	56	10/98

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
The Crow: City of Angels	Action	Acclaim	77	03/97
The Hive	Action	Trimark	80	02/96
The Reap	Action	Housemarque	70	01/98
Thunderhawk 2: Firestorm	Action	Core Design	84	03/96
Tilt!	Flipper	Virgin Interactive	91	03/96
Time Warriors	Action	Silmarils	68	06/97
Toshinden 2	Action	Fujitsu	67	07/98
Tunguska	Action	Project Two	57	03/99
Tunnel B1	Action	Neon	73	02/97
Vangers: One for the Road	Action	K-D Lab	56	09/98
Virtua Fighter PC	Beat 'em Up	AM2 Design	93	08/96
Virus	3D-Action-Strategie	Kidum Multimedia Ltd.	62	12/97
Wild Metal Country	Action	DMA	55	07/99
WipEout 2097	Rennspiel	Psygnosis	70	07/97
WWF in Your House	Beat 'em Up	Acclaim	62	03/97
X-Men	Arcade-Action	Probe Entertainment	76	06/97
XS	3D-Action	SCI	66	03/97
3D Pinball: Nascar	Flipper	Dynamix	43	01/99
3D Ultra Minigolf	Flipper	Sierra Studios	54	06/97
3D Ultra Pinball - Der vergessene Kontinent	Flipper	Sierra Studios	42	02/98
3D Ultra Pinball: Creep Knight	Flipper	Sierra Studios	68	10/96
Adrenix	Action	Digital Dialect	41	09/98
Alien Earth	Action	Playmates Interactive	42	09/98
Assault Rigs	Action	Sony	74	02/96
Asteroids	Arcade-Action	Syrox Developments	38	01/99
Atomic Bomberman	Arcade-Action	Interplay	60	10/97
Banzai Bug	Action	Gravity	29	06/97
Barrage	Action	Mango Grits	45	11/98
Batman Forever	Action	Iguana	45	06/97
Battle Arena Toshinden	Beat 'em Up	Takara/Digital Dialect	70	08/96
Beast Wars	Action	Hasbro Interactive	22	06/98
Bedlam 2: Absolute Bedlam	Action	Mirage	49	08/97
Blood Omen - Legacy of Kain	Action	Silicon Knights	58	11/97
Bug Too	Arcade-Action	Sega PC	50	06/97
Comix Zone	Action	Sega PC	78	03/96
Cyberia 2	Action	Xatrix Entertainment	76	05/96
D.O.G.	Action	Greenwood	52	09/97
Das Dschungelbuch	Jump&Run	Virgin Interactive	79	01/96
Dead Reckoning	Action	Goldtree	11	11/99
Deer Hunter 2	3D-Action	SunStorm Interactive	16	05/99
Descent	3D-Action	Parallax Software	92	03/95
Diamonds 3D	3D-Action	NBG	38	07/97
Dragon's Lair	Action	Digital Leisure	19	03/99
Drilling Billy	Action	Northwind Software	30	12/97
Dust	Action	Cyberfix	76	01/96
Ecco the Dolphin	Action	Sega	80	03/96
Ed Hunter	3D-Action	Dimensions	9	07/99
Eliminator	Arcade-Action	Psygnosis	18	05/99
Final Impact	Action	Brainbug	21	06/98
Future Cop LAPD	Arcade-Action	Electronic Arts	49	03/99
Get Medieval	Arcade-Action	Monolith	28	10/98
Guts 'n' Garters in DNA Danger	Action	Ocean	60	08/97
Helicops	Action	7th Level	69	02/97
Hugo Wild River	Rennspiel	NBG Verlag	41	06/98
Hugo XL	Jump&Run	ITE	28	09/99
Hyperblade	Action	Wizbang	53	02/97
Independence Day	Weltraum-Action	Radical Entertainment	44	06/97
Lander	Weltraum-Action	Psygnosis	39	05/99
Last Rites	Action	Electronic Arts	13	08/97
Lifeforce Tenka	Action	Psygnosis	10	03/98
Lode Runner 2	Arcade-Action	Presage Software	40	12/98
Madtrax	Rennspiel	Project2	47	01/99
Men in Black	Adventure	Gigawatt Studios	52	01/98
Motorhead	Rennspiel	Digital illusions	46	06/98
Mutant Penguins	Geschicklichkeit	Sunrise Games Ltd.	70	11/96
Natural Fawn Killers	3D-Action	Gameplay Company	30	03/99
Necrodome	Action	Raven Software	59	11/96
Per.Oxyd	Action	Dongleware	80	01/96
Pinball 3D-VCR	Flipper	21st Century	68	05/96
Pinball 95	Flipper	Maxis	80	03/96
Pinball Arcade	Flipper	Microsoft	33	12/98
Pitfall: The Mayan Adventure	Jump&Run	Activision	90	11/95
Plane Crazy	Rennspiel	Inner Workings Ltd.	47	06/98
Pong	Arcade	Atari	26	12/99
Puzzle Bobble	Arcade-Action	Probe Entertainment	65	06/97
Q.A.D.	Action	Cranberry Source	31	08/97
Ravage D.C.X.	Action	Rainbow Studios	63	12/96
Raven Project	Action	Mindscape	76	02/96
Revenge of Arcade	Arcade-Action	Microsoft	27	12/98
Riot	Rennspiel	Psygnosis	51	08/97
S.C.A.R.S.	Rennspiel	Ubi Soft	42	02/99
Scarab	Action	Electronic Arts	52	06/97
Shockwave Assault	Action	Electronic Arts	77	02/96
Soul Hunt	Action	Compro Games	9	09/97
Space Hulk für Windows 95	Action	Electronic Arts	67	06/96
Space Invaders	Arcade	Z-Axis	34	12/99
Stratosphere - Conquest of the Skies	Weltraum-Action	Kodiak Interactive	40	10/98
Streets of SimCity	Rennspiel	Maxis	41	03/98
Strike Base	Action	Max Design	69	06/96
Survival	Weltraum-Action	Enjoy	25	12/98
Syyrah - The Warp Hunter	Action	Pixelstorm	44	11/97
The Atari Collection	Arcade-Action	GT Interactive	36	10/99
The Intruder	Action	Electronic Arts	23	08/97
Thunder Brigade	Weltraum-Action	Blue Moon Interactive	27	02/99
Tiny Tiger	Jump&Run	United Software	20	12/99
Total Mania	Action	Domark	65	08/96
Wetlands	Action	New World Computing	76	01/96
Zombieville	Action	Psygnosis	6	04/98

Simulation

- **Flugsimulationen** z. B. Falcon 4.0, F-22 Lightning 3
- **Zivile Flugsimulationen** z. B. MS-Flightsimulator 2000
- **Hubschraubersimulationen** z. B. Comanche 3, Apache Longbow
- **Panzersimulationen** z. B. Armored Fist 2, Panzer Elite
- **U-Boot-Simulationen** z. B. Silent Hunter
- **Weltraum-Flugsimulationen** z. B. X-Wing Alliance, Wing Com. Prophecy
- **Kampfroboter-Simulationen** z. B. MechWarrior

Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Wing Commander Prophecy	Weltraum-Action	Origin	90	02/98
Armored Fist 3	Panzersimulation	NovaLogic	81	12/99
Comanche 3	Hubschraubersimulation	NovaLogic	92	05/97
Comanche Gold	Hubschraubersimulation	NovaLogic	92	07/98
Conflict: Freespace - The Great War	Weltraum-Action	Volition Inc.	86	08/98
Flight Simulator 2000	Zivile Flugsimulation	Microsoft	80	11/99
Freespace 2	Weltraum-Action	Volition Inc.	84	01/00
M1 Tank Platoon 2	Panzersimulation	MicroProse	84	05/98
MechWarrior 3	Kampfrobotersimulation	Zipper Interactive	82	07/99
MIG Alley	Flugsimulation	Rowan	80	09/99
Panzer Elite	Panzersimulation	Wings Simulations	83	11/99
Red Baron 2	Flugsimulation	Dynamix	86	02/98
Starfleet Academy	Weltraum-Action	Interplay	91	10/97
Starfleet Academy Mission-CD (Z)	Weltraum-Action	Interplay	85	07/98
Total Air War	Flugsimulation	Digital Image Design	87	11/98
X: Beyond the Frontier	Weltraum-Action	Egosoft	87	08/99
X-Wing Alliance	Weltraum-Action	Totally Games	88	05/99

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Armored Fist 2	Panzersimulation	NovaLogic	85	12/97
Combat Flight Simulator	Flugsimulation	Microsoft	70	12/98
European Air War	Flugsimulation	MicroProse	70	01/99
F-16 Aggressor	Flugsimulation	General Simulations Inc.	70	05/99
F-16 Multirole Fighter	Flugsimulation	NovaLogic	72	11/98
F-22 Air Dominance Fighter	Flugsimulation	Digital Image Design	87	01/98
F-22 Lightning 3	Flugsimulation	NovaLogic	78	09/99
F-22 Raptor	Flugsimulation	NovaLogic	86	02/98
F-22 Red Sea Operations (Z)	Flugsimulation	Digital Image Design	72	08/98
Falcon 4.0	Flugsimulation	MicroProse	77	03/99
Fly!	Zivile Flugsimulation	Terminal Reality	70	09/99
Flying Corps Gold	Flugsimulation	Rowan	85	01/98
Flying Saucer	UFO-Simulation	PostLinear	75	05/98
Heavy Gear	Kampfrobotersimulation	Activision	74	01/98
Heavy Gear 2	Kampfrobotersimulation	Activision	76	08/99
I-War	Weltraum-Action	Particle Systems	89	01/98
Jane's F-15	Flugsimulation	Jane's Combat Simulations	82	06/98
Joint Strike Fighter	Flugsimulation	Innerloop	86	11/97
Longbow 2	Hubschraubersimulation	Jane's Combat Simulations	79	01/98
MiG-29 Fulcrum	Flugsimulation	NovaLogic	72	11/98
Sabre Ace – Konflikt über Korea	Flugsimulation	Eagle Interactive	72	01/98
Star Trek: Generations	Weltraum-Action	MicroProse	81	06/97
Starsiege	Kampfrobotersimulation	Dynamix	75	05/99
Tom Clancy SSN	U-Boot-Simulation	Red Storm Entertainment	81	05/97
Wing Commander 4	Weltraum-Action	Origin	93	04/96
X-Wing vs. TIE Fighter: Balance of Power (Z)	Weltraum-Action	Totally Games	70	02/98
Advanced Tactical Fighters	Flugsimulation	Jane's Combat Simulations	84	06/96
AH-64D Longbow	Hubschraubersimulation	Jane's Combat Simulations	84	07/96
AHx-1	Hubschraubersimulation	Pixel Multimedia	72	12/97
Air Warrior 2	Flugsimulation	Kesmai Studios	81	05/97
Apache Havoc	Hubschraubersimulation	Razorworks Studios	65	02/99
Comanche: Operation White Lightning	Hubschraubersimulation	NovaLogic	92	02/93
Command – Aces of the Deep	U-Boot-Simulation	Not-So-Silent Running	85	01/96
Darklight Conflict	Weltraum-Action	Rage Software	71	05/97
Das Hexagon Kartell	U-Boot-Simulation	Ascaron	91	01/97
Earthsiege 2: Skyforce	Kampfrobotersimulation	Dynamix	82	04/96
EF 2000 Tactcom	Flugsimulation	Digital Image Design	84	02/97
F/A-18 Hornet 3.0	Flugsimulation	Graphic Simulations	72	10/97
F-16 Fighting Falcon	Flugsimulation	Digital Integration	72	10/97
F-22 Lightning 2	Flugsimulation	NovaLogic	70	12/96
Fast Attack	U-Boot-Simulation	Not-So-Silent Running	82	05/96
Flashpoint Korea (Z)	Hubschraubersimulation	Jane's Combat Simulations	84	01/97
Flight Simulator 98	Zivile Flugsimulation	Microsoft	72	12/97
Flight Simulator für Windows 95	Zivile Flugsimulation	Microsoft	77	01/97
Flight Unlimited 2	Zivile Flugsimulation	Looking Glass	66	03/98
Flight Unlimited 3	Zivile Flugsimulation	Looking Glass	60	12/99
Flying Corps	Flugsimulation	Rowan	82	03/97
Hind	Hubschraubersimulation	Digital Integration	80	09/96
iF/A-18 E	Flugsimulation	Interactive Magic	62	11/98
Israeli Air Force	Flugsimulation	Jane's Combat Simulations	68	11/98
I-War Special Edition	Weltraum-Action	Particle Systems	66	12/99
Jetfighter 3	Flugsimulation	Mission Studios	76	02/97
MechWarrior 2: Mercenaries	Kampfrobotersimulation	Activision	85	12/96
Nations WWII Fighter Command	Flugsimulation	Psygnosis	53	11/99
Nato Fighters	Flugsimulation	Jane's Combat Simulations	80	01/97
Nihilist	Weltraum-Action	Bits Corporation	70	10/96
Panzer Commander	Panzersimulation	Ultimation Inc.	69	07/98
Privateer 2: The Darkening	Weltraum-Action	Origin	84	12/96
Silent Hunter	U-Boot-Simulation	Aeon Electronic Entertainment	79	06/96
Silent Hunter Commander Edition	U-Boot-Simulation	Aeon Electronic Entertainment	79	01/98
Silent Thunder: The Revenge	Flugsimulation	Dynamix	82	04/96
Team Apache	Hubschraubersimulation	Simis	73	09/98
Terra Nova: Strike Base Centauri	Kampfrobotersimulation	Looking Glass	91	05/96
Terracide	Weltraum-Action	Glass Ghost	69	07/97
TFX: EF2000	Flugsimulation	Digital Image Design	88	01/96
Top Gun: Fire at Will!	Flugsimulation	Spectrum Holobyte	85	04/96
Top Gun: Hornet's Nest	Flugsimulation	Zipper Interactive	62	03/99
US Navy Fighters 97	Flugsimulation	Jane's Combat Simulations	70	01/97
Wing Commander 3	Weltraum-Action	Origin	96	02/95
WWII Fighters	Flugsimulation	Jane's Combat Simulations	66	02/99
Xenocrazy	Weltraum-Action	Glass Ghost	69	07/98
X-Wing vs. TIE Fighter	Weltraum-Action	Totally Games	63	07/97
688(I) Hunter Killer	U-Boot-Simulation	Jane's Combat Simulations	60	09/97
Apache Longbow	Hubschraubersimulation	Interactive Magic	80	10/95
Apollo 18	Mondlandesimulation	AIM Software	9	11/98
Aquarium	Aquariumsimulation	9003Inc	35	07/99
Fighter Squadron	Flugsimulation	Parsoft Interactive	55	04/99
Flight Unlimited	Zivile Flugsimulation	Looking Glass	88	07/95
iM1A2 Abrams	Panzersimulation	Charybdis Enterprises	32	06/97
Luftwaffe Commander	Flugsimulation	Eagle Interactive	41	05/99
Phoenix	Weltraum-Action	Team 17	55	01/00
Privateer	Weltraum-Action	Origin	92	11/93
Pro Pilot	Zivile Flugsimulation	Dynamix	58	09/98
Pro Pilot 99	Zivile Flugsimulation	Dynamix	52	02/99
SimCopter	Hubschraubersimulation	Maxis	71	02/97
Star Trek: Starship Creator	Raumschiff-Baukasten	The Imergists	27	05/99
Stealthreaper 2020	Flugsimulation	ECC International Corp.	52	04/98
T.F.X.	Flugsimulation	Digital Image Design	95	12/93

Sport & Rennspiel

- **Sportspiele aller Art** z. B. FIFA, NHL, NBA
- **Formel-1-Simulationen** z. B. F1 Racing Simulation, Grand Prix 2
- **Rennsp. mit realis. Fahrzeugen** z. B. Need For Speed 4, NICE 2

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Driver	Rennspiel	Reflections Interactive	90	11/99
F1 Racing Simulation	Formel-1-Simulation	Ubi Soft	95	01/98
FIFA 2000	Fußball-Simulation	EA Sports	92	12/99
FIFA 99	Fußball-Simulation	EA Sports	91	01/99
Frankreich 98: Die Fußball WM	Fußball-Simulation	EA Sports	94	06/98
Grand Prix Legends	Formel-1-Simulation	Papyrus	92	11/98
NBA Live 2000	Basketball-Simulation	EA Sports	91	01/00
NBA Live 99	Basketball-Simulation	EA Sports	93	01/99
NHL 2000	Eishockey-Simulation	EA Sports	90	11/99
NHL 99	Eishockey-Simulation	EA Sports	94	12/98
Racing Simulation 2	Formel-1-Simulation	Ubi Soft	91	11/98
CART Precision Racing	Cart-Simulation	Terminal Reality	87	03/98
Colin McRae Rally	Rallye-Simulation	Codemasters	87	10/98
Edgar Torronteras' Extreme Biker	Motocrossspiel	Deibus Studios	83	12/99
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	Fußball-Simulation	EA Sports	93	01/98
GP 500	Motorrad-Simulation	Beam Software	83	10/99
Grand Prix 2	Formel-1-Simulation	MicroProse	92	04/96
Links LS 1998 Edition	Golfsimulation	Access	89	10/97
Links LS 2000	Golfsimulation	Access	89	01/00
Links LS 99	Golfsimulation	Access	89	03/99
Madden NFL 99	Football-Simulation	EA Sports	83	02/99
Midtown Madness	Rennspiel	Angel Studios	83	07/99
Motocross Madness	Motocross-Simulation	Rainbow Studios	87	10/98
Nice 2	Rennspiel	Synetic	87	12/98
NBA Live 98	Basketball-Simulation	EA Sports	90	01/98
Need for Speed 3	Rennspiel	Electronic Arts	89	11/98
Need for Speed 4	Rennspiel	Electronic Arts	84	08/99
NHL 98	Eishockey-Simulation	EA Sports	93	11/97
Rally Championship Edition 2000	Rallye-Simulation	Magnetic Fields	86	01/00
Re-Volt	Rennspiel	Acclaim Studios London	86	10/99
Sega Rally 2	Rallye-Simulation	Sega PC	80	12/99
Superbike World Championship	Motorrad-Simulation	Milestone	86	04/99
Supreme Snowboarding	Snowboard-Simulation	Housemarque	84	01/00
Tiger Woods 99	Golfsimulation	EA Sports	87	11/98
Actua Ice Hockey 2	Eishockey-Simulation	Gremlin	72	07/99
Actua Pool	Billard-Simulation	Gremlin	77	07/99
Bundesliga Stars 2000	Fußball-Simulation	EA Sports	78	09/99
Castrol Honda Superbike World Championship	Motorrad-Simulation	Teque Interactive	74	08/98
DSF Golf 99	Golfsimulation	Sierra Sports	70	09/99
FIFA Soccer 97	Fußball-Simulation	EA Sports	88	01/97
Formel 1	Formel-1-Simulation	Bizarre Creations	90	05/97
Formel 1 '97	Formel-1-Rennspiel	Bizarre Creations	85	04/98
Fußball International 2000	Fußball-Simulation	Rage	74	11/99
Jack Nicklaus Golf: Golden Baer Challenge	Golfsimulation	Hypnos Entertainment	74	06/99
Jeff Gordon Racing	Rennspiel	Real Sports	76	08/99
Links LS	Golfsimulation	Access	94	10/96
Madden NFL 2000	Football-Simulation	EA Sports	70	12/99
Madden NFL 98	Football-Simulation	EA Sports	87	01/98
Moto Racer 2	Motorrad-Rennspiel	Delphine	79	01/99
Nice 2: Tune up (Z)	Rennspiel	Synetic	77	07/99
NBA Basketball 2000	Basketball-Simulation	Radical Entertainment	72	12/99
NBA Live 97	Basketball-Simulation	EA Sports	93	03/97
NHL Hockey 97	Eishockey-Simulation	EA Sports	93	12/96
Official Formula One Racing	Formel-1-Simulation	Lankhor	77	07/99
Powerpool	Billard-Simulation	Data Becker	72	06/99
Redline Racer	Rennspiel	Criterion Studios	79	05/98
Rollcage	Rennspiel	Attention to Detail	74	04/99
Sega Rally	Rennsimulation	Sega PC	89	02/97
Sega Worldwide Soccer PC	Fußball-Simulation	Sega PC	89	09/97
Speed Busters	Rennspiel	Ubi Soft	78	02/99
Sports Car GT	Rennsimulation	Image Space Inc.	71	07/99
TOCA 2	Rennsimulation	Codemasters	79	05/99
TOCA Touring Car Championship	Rennsimulation	Codemasters	85	01/98
Triple Play 98	Baseball-Simulation	EA Sports	87	08/97
UEFA Champions League	Fußball-Simulation	Eidos	72	05/99
VIVA Football	Fußball-Simulation	Virgin	78	05/99
V-Rally	Rennspiel	Eden Studios	71	06/99
Actua Soccer	Fußball-Simulation	Gremlin	68	04/99
Actua Soccer 2	Fußball-Simulation	Gremlin	72	01/98
Actua Tennis	Tennis-Simulation	Gremlin	70	12/98
Andretti Racing	Rennsimulation	Stormfront Studios	71	01/98
Autobahn Raser	Rennspiel	Davilex	60	07/98
Autobahn Raser 2	Rennspiel	Davilex	69	12/99
Baseball Edition 2000	Baseball-Simulation	Interplay Sports	56	07/99
Bleifuss 2	Rennspiel	Milestone	89	11/96
Bleifuss Rally	Rennspiel	Milestone	81	01/98
Castrol Honda Superbike 2000	Rennspiel	Teque Interactive	66	10/99
Clash	Rennspiel	Accolade	69	07/98
Daytona USA	Rennspiel	Sega PC	80	12/96
Daytona USA Deluxe	Rennspiel	Sega PC	62	12/97
Death Rally	Rennspiel	Apogee	72	01/97
Destruction Derby	Rennspiel	Reflections Interactive	85	01/96
Destruction Derby 2	Rennspiel	Reflections Interactive	72	01/97
DSF Football	Football-Simulation	Sierra Sports	70	12/97
DSF Golf	Golfsimulation	Sierra Sports	70	10/97
Euro 96	Fußball-Simulation	Gremlin	81	07/96
Fatal Racing	Rennspiel	Gremlin	72	01/96
FIFA Soccer 96	Fußball-Simulation	EA Sports	94	01/96
Football Pro 97	Football-Simulation	Sierra Sports	81	04/97
Formula Karts	Go-Kart-Simulation	Sega PC	74	09/97
Grand Prix 500 ccm	Motorrad-Simulation	Ascaron	70	12/98
Grand Touring	Rennsimulation	Empire	66	02/99
Greg Norman Ultimate Challenge Golf	Golfsimulation	Friendly Software	71	08/96
Indy Racing	IndyCar-Simulation	ABC Interactive	75	07/98
IndyCar Racing 2.0	IndyCar-Simulation	Papyrus	79	01/96
International Rally Championship	Rennsimulation	Orange Entertainment	86	12/97
Jack Nicklaus Golf 4: Golden Bear Edition	Golfsimulation	Eclipse	81	05/97
Jack Nicklaus Golf 5	Golfsimulation	Eclipse	67	03/98
Johnny Herberts Grand Prix Championship 1998	Formel-1-Rennspiel	Midas Interactive	71	10/98
K.O. Boxing	Boxsimulation	Data Becker	63	09/99
Kick Off 98	Fußball-Simulation	Anco	61	01/98
Madden NFL 97	Football-Simulation	Electronic Arts	82	12/96
Manxx TT	Motorrad-Rennspiel	Sega PC	65	12/97
Martini Racing	Rennspiel	Milestone	81	08/96
Microsoft Golf 1998 Edition	Golfsimulation	Friendly Software	69	06/98
Microsoft Golf 99	Golfsimulation	Friendly Software	62	06/99
Monster Truck Madness	Rennspiel	Terminal Reality	76	11/96
Monster Truck Madness 2	Rennspiel	Terminal Reality	71	06/98
Monster Trucks	Rennspiel	Psygnosis	78	09/97
Moto Racer	Motorrad-Rennspiel	Delphine	86	06/97
MS Golf 3.0	Golfsimulation	Microsoft	67	12/96
NASCAR Racing 1999 Edition	NASCAR-Simulation	Papyrus	68	02/99
NASCAR Racing 2	NASCAR-Simulation	Papyrus	70	02/97
NASCAR Racing 3	NASCAR-Simulation	Papyrus	55	12/99
NBA Action 98	Basketball-Simulation	Sega Sports	80	03/98
NBA Full Court Press	Basketball-Simulation	Beam Software	69	02/97
NBA Hangtime	Basketball-Simulation	Midway	79	04/97
NBA Inside Drive 2000	Basketball-Simulation	High Voltage Software	67	10/99
NBA Live 96	Basketball-Simulation	EA Sports	93	04/96
Need for Speed 2	Rennspiel	Electronic Arts	66	06/97
Need for Speed 2 Special Edition	Rennspiel	Electronic Arts	60	12/97
Need for Speed Special Edition	Rennspiel	Electronic Arts	88	09/96
NFL Quarterback Club 96	Football-Simulation	Acclaim	71	04/96
NHL Championship 2000	Eishockey-Simulation	Radical Entertainment	52	12/99
NHL Hockey 96	Eishockey-Simulation	EA Sports	89	12/95
Onside Soccer	Fußball-Simulation	Telstar	65	08/96
Pete Sampras Tennis 97	Tennis-Simulation	Codemasters	72	09/97
PGA European Tour	Golfsimulation	EA Sports	87	05/96
PGA Tour Golf 96	Golfsimulation	EA Sports	87	12/95
PGA Tour Pro	Golfsimulation	EA Sports	84	08/97
Power F1	Formel-1-Simulation	Teque London	69	02/97
Powerboat Racing	Powerboat-Rennspiel	Promethean Designs	68	04/98
Powerslide	Rennspiel	Ratbag	68	01/99
Pro 18 Golf	Golfsimulation	Psygnosis	64	04/99
Puma Street Soccer	Fußball-Simulation	Sunsoft	63	09/99
Rallye Racing 97	Rennsimulation	Europress	81	11/96
Ran Soccer	Fußball-Simulation	Greenwood	79	01/96
Road Rash	Motorrad-Rennspiel	Electronic Arts	81	11/96
Sean Dundee's World Club Football	Fußball-Simulation	Ubi Soft	79	08/97
Sega Touring Car Championship	Rennsimulation	Sega PC	79	03/98
Sensible Soccer WM-Edition	Fußball-Simulation	Sensible Software	60	06/98
Sim Golf	Golfsimulation	Maxis	66	04/97
Speedboat Attack	Rennspiel	Telstar	75	12/97
Speedster	Rennspiel	Psygnosis	61	06/97
Street Racer	Rennspiel	Vivid Image	68	02/97
Striker 96	Fußball-Simulation	Rage	69	10/96
Test Drive 3	Rennspiel	Accolade	67	06/97
Test Drive 4	Rennspiel	Accolade	73	02/98
Test Drive 5	Rennspiel	Pitbull Syndicate	63	02/99
The Golf Pro	Golfsimulation	Empire	76	05/98
Track Attack	Go-Kart-Simulation	MicroProse	70	05/96
Triple Play 99	Baseball-Simulation	Electronic Arts	71	07/98
UEFA Champions League 96/97	Fußball-Simulation	Krisalis	88	06/97
Virtual Pool 2	Billard-Simulation	VR Sports	89	12/97
Virtual Snooker	Billard-Simulation	Celeris	89	05/96
VR Baseball 2000	Baseball-Simulation	VR Sports	65	02/99
World League Soccer 98	Fußball-Simulation	Silicon Dreams	73	07/98
Actua Golf 2	Golfsimulation	Gremlin	51	05/98
Actua Ice Hockey	Eishockey-Simulation	Gremlin	28	05/98

Ultra Flight Pack

Fliegen in vier Äras

■ PREIS **Ca. DM 50,-** ■ USK **N.n.b.**
■ HERSTELLER **Koch Media**



ENGLISH REQUIRED Einige Spiele sind englischsprachig.

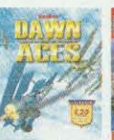
Koch Medias Spielesammlung *Ultra Flight Pack* beinhaltet nahezu alles, was ein Hobbypilot benötigt. Die acht enthaltenen Flugsimulationen decken fast jeden Aspekt der Fliegerei ab, lediglich für die Zeit zwischen dem Zweiten Weltkrieg und der Gegenwart findet sich keine militärische Simulation. Für den zivilen Bereich enthält das *Ultra Flight Pack* eine auf eine CD-ROM reduzierte und damit funktionsbeschränkte Version der Flugsimulation *Flight Unlimited 2*. Der Erste Weltkrieg wird mit *Flying Corps Gold* und *Dawn of Aces* behandelt. Beide Simulationen haben trotz ihres hohen Alters noch ihre Daseinsberechtigung – nicht zuletzt aufgrund der Tatsache, dass derartig actionreiche Spiele kaum noch erscheinen. Mit der Jagdfliegersimulation *WarBirds* wird der Zweite Weltkrieg abgehandelt. Leider beleuchtet das Spiel hauptsächlich den Luftkampf und streift den Bombenkrieg nur am Rande. Auch nachhaltige Schäden an der Infrastruktur des Gegners sind nicht möglich. Die Gegenwart der militärischen Fliegerei wird mit den drei Simulationen *iF-22 v.5*, *F/A-18 Korea* und *F/A-18 Hornet 3.0* behandelt. Wie üblich kann keines dieser drei Programme spannende Dogfights bieten, dafür wird der strategische Aspekt weitaus stärker betont. Spannung wird hingegen bei *Ultra Fighters* geboten: Mit schnellen, futuristischen Flugzeugen und ohne intelligente Raketen wendet sich das Spiel vor allem an Actionfans.











WarBirds

KOMPLETTPAKET Acht Spiele aus vier Äras der zivilen und militärischen Fliegerei.



PREIS-LEISTUNG **Gut**

Airline Tycoon First Class

Willkommen an Bord

■ PREIS **Ca. DM 30,-** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**
■ HERSTELLER **Infogrames**



BILLIGFLIEGER Die Konkurrenz erhöht den Marktdruck.

In der Rolle des Vorstands einer Fluggesellschaft müssen Flotten aufgebaut, Flugzeuge ausgestattet, Personal ausgewählt und Flugrouten geplant werden. Ihr Ziel: der Aufbau der gewinnbringendsten Airline. Das Spiel bietet ausreichend realistische Wirtschaftsabläufe, Cartoongrafik und eine etwas unübersichtliche Bedienung. Die Softprice-Version enthält neben dem Originalspiel zehn neue Missionen.

PREIS-LEISTUNG Befriedigend

Der Industrie Gigant Gold

Operations-Research-Kurs

■ PREIS **Ca. DM 30,-** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**
■ HERSTELLER **Infogrames**



LOGISTIK Eine ganze Nation muss erschlossen werden.

Der Weg zum Industriekapitän ist weit: Sie kaufen Rohstoffe, erzeugen Produkte und dirigieren ganze Flotten von Lastwagen, Zügen, Flugzeugen und Schiffen, um es letztendlich zu Ruhm und Reichtum zu bringen. Die komplexe Wirtschaftssimulation ist einfach zu bedienen und trotz des Alters von etwa zwei Jahren auch technisch noch immer aktuell. Infogrames *Industrie Gigant Gold Edition* enthält zusätzlich zu dem Originalspiel das Expansion Set mit neuen Missionen sowie einigen Programmverbesserungen.

PREIS-LEISTUNG Gut

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Actua Soccer Club Edition	Fußball-Simulation	Gremlin	58	08/97
Adidas Power Soccer	Fußball-Simulation	Psygnosis	2	04/98
Adidas Power Soccer 98	Fußball-Simulation	Psygnosis	30	08/98
Baseball 3D 1998	Baseball-Simulation	WizBang! Software Productions	58	09/98
Bleifuss	Rennspiel	Milestone	88	01/96
Boss Rally	Rennspiel	Boss Game Studios	48	07/99
Brian Lara Cricket	Kricket-Simulation	Codemasters	36	05/99
Buggy	Rennspiel	Gremlin	46	01/99
Burnout	Drag-Racing-Simulation	Bethesda Softworks	33	06/98
DSF Football 98	Football-Simulation	Sierra Sports	46	09/98
DSF Ski	Ski-Simulation	Sierra Sports	25	04/98
Field & Stream Trophy Buck	Jagdsimulation	Sierra Sports	20	06/99
FIFA International Soccer	Fußball-Simulation	EA Sports	90	07/94
FIFA Soccer	Fußball-Simulation	EA Sports	90	01/95
French Open Tennis 97	Tennis-Simulation	Interplay	59	10/97
Game, Net & Match	Tennis-Simulation	Blue Byte	55	07/98
Golden Goal 98	Fußball-Simulation	Take 2	50	08/98
GT Racing 97	Rennsimulation	Infogrames	47	08/97
Hardcore 4x4	Offroad-Simulation	Gremlin	58	09/97
Kick Off 96	Fußball-Simulation	Anco	62	09/96
Kick Off 97	Fußball-Simulation	Anco	79	05/97
LKW Raser	Rennspiel	SoftLab	38	08/99
Minigolf Deluxe	Minigolf-Simulation	Sierra Studios	47	12/98
Nascar Revolution	NASCAR-Simulation	Electronic Arts	57	05/99
Nascar Road Racing	Rennsimulation	EA Sports	14	11/99
Need for Speed	Rennspiel	Electronic Arts	85	11/95
NFL Blitz	Football-Simulation	GT Interactive	39	12/98
NHL Open Ice	Eishockey-Simulation	GT Interactive	8	02/98
Pro Boarder	Snowboard-Simulation	EA Sports	45	02/99
ProPool 3D	Billard-Simulation	Head Games	45	11/97
Prost Grand Prix	Formel-1-Simulation	Canal+	28	08/98
Riding Star	Reitsimulation	Midas Interactive	12	11/99
Scorcher	Rennspiel	GT Interactive	49	05/97
Slam 'n' Jam	Basketballspiel	BMG	49	07/97
Snow Wave Avalanche	Snowboard-Simulation	Midas Interactive	50	03/99
SODA Off-Road Racing	Rallye-Simulation	Papyrus	60	02/98
Ten Pin Alley	Bowling-Simulation	Electronic Arts	58	05/97
Test Drive 4x4	Offroad-Simulation	Accolade	43	02/99
Thrust, Twist & Turn	Rennspiel	Take 2	45	07/99
UEFA Champions League 95/96	Fußball-Simulation	Philips Media	44	07/99
World Wide Rally	Rennspiel	CDV	7	02/98
Wreckin' Crew	Rennspiel	Telstar	18	07/98
WWF Wrestlemania	Wrestling-Simulation	Acclaim	88	01/96

Strategie

- **Echtzeitstrategie** z. B. C&C 3, StarCraft, Age of Empires
- **Aufbaustrategie** z. B. Anno 1602, Die Siedler 3, SimCity 3000
- **Echtzeittaktik** z. B. Commandos
- **Hexagon-/Rundenstrategie** z. B. Civ: Call to Power, Panzer General
- **Wirtschaftssimulationen** z. B. Anstoss 2, Airline Tycoon
- **Karten- und Denkspiele** z. B. Skat 3000
- **Brettspielumsetzungen** z. B. Catan, Cluedo, Spiel des Lebens

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Age of Empires 2: Age of Kings	Echtzeitstrategie	Ensemble Studios	92	11/99
Anno 1602: Erschaffung einer neuen Welt	Aufbaustrategie	Sunflowers	91	05/98
Civilization: Call to Power	Rundenstrategie	Activision	91	05/99
Commandos	Echtzeittaktik	Pyro Studios	91	07/98
Commandos: Im Auftrag der Ehre	Echtzeittaktik	Pyro Studios	92	05/99
Dungeon Keeper 2	Echtzeitstrategie	Bullfrog	90	08/99
Earth 2150	Echtzeitstrategie	TopWare Interactive Polen	92	12/99
Jagged Alliance 2	Rundenstrategie	Sir-Tech	90	06/99
StarCraft	Echtzeitstrategie	Blizzard	90	06/98
Age of Empires	Echtzeitstrategie	Ensemble Studios	94	11/97
Age of Empires: Der Aufstieg Roms (Z)	Echtzeitstrategie	Ensemble Studios	83	12/98
Age of Wonders	Rundenstrategie	Triumph Studios	80	01/00
Alpha Centauri	Rundenstrategie	Firaxis	89	03/99
Anno 1602: Neue Inseln, neue Abenteuer (Z)	Aufbaustrategie	Sunflowers	86	12/98
Anstoss 2	Fußballmanager	Ascaron	88	09/97
Anstoss 2 - Verlängerung (Z)	Fußballmanager	Ascaron	89	04/98
Anstoss 2 Gold	Fußballmanager	Ascaron	89	11/98
Battlezone	3D-Echtzeitstrategie	Activision	86	04/98
Bundesliga Manager 97	Fußballmanager	Software 2000	87	12/96
Bundesliga Manager 98	Fußballmanager	Software 2000	81	10/98
Caesar 3	Aufbaustrategie	Impressions	83	12/98
Catan - Die erste Insel	Brettspielumsetzung	Funatics	83	12/99
Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot	Echtzeitstrategie	Westwood	90	12/96
Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot: Gegenangriff (Z)	Echtzeitstrategie	Westwood	90	06/97
Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot: Vergeltungsschlag (Z)	Echtzeitstrategie	Westwood	88	11/97
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	Echtzeitstrategie	Westwood	88	10/99
Command & Conquer Gold	Echtzeitstrategie	Westwood	88	05/97
Command & Conquer: Der Ausnahmezustand (Z)	Echtzeitstrategie	Westwood	84	04/96
Creatures 3	Künstliches Leben	Cyberlife	81	01/00
Der Industrie-Gigant Gold	Aufbaustrategie	JoWood	81	08/98
Der Industriegigant-Expansion Set (Z)	Aufbaustrategie	JoWood	81	12/97
Die Siedler 2	Aufbaustrategie	Blue Byte	91	06/96
Die Siedler 2 - Mission CD (Z)	Aufbaustrategie	Blue Byte	89	02/97
Die Siedler 2 Gold Edition	Aufbaustrategie	Blue Byte	91	06/96
Die Siedler 3	Aufbaustrategie	Blue Byte	88	01/99
Die Siedler 3 - Das Geheimnis der Amazonen (Z)	Aufbaustrategie	Blue Byte	84	11/99
Die Siedler 3 - Mission CD (Z)	Aufbaustrategie	Blue Byte	80	05/99
Die Völker	Aufbaustrategie	JoWood	81	07/99
Die Völker Mission Pack (Z)	Aufbaustrategie	JoWood	81	12/99
Dune 2000	Echtzeitstrategie	Westwood	83	09/98
Dungeon Keeper	Echtzeitstrategie	Bullfrog	91	07/97
Dungeon Keeper: Deeper Dungeons (Z)	Echtzeitstrategie	Bullfrog	91	12/97
Heroes of Might & Magic 3	Rundenstrategie	3DO Studios	81	06/99
Homeworld	3D-Echtzeitstrategie	Relic Entertainment	89	11/99
Incubation	Rundenstrategie	Blue Byte	92	11/97
Incubation Mission Pack (Z)	Rundenstrategie	Blue Byte	92	05/98
Kicker Fußballmanager	Fußballmanager	Heart-Line	85	11/99
Kurt - Der Fußballmanager	Fußballmanager	Heart-Line	85	03/99
Lords of Magic	Rundenstrategie	Impressions	86	02/98
Panzer General 4 - Western Assault	Rundenstrategie	SSI	80	11/99
Pharao	Aufbaustrategie	Impressions	81	12/99
Populous 3: The Beginning	3D-Echtzeitstrategie	Bullfrog	91	12/98
Populous 3: Unentdeckte Welten (Z)	3D-Echtzeitstrategie	Bullfrog	80	06/99
Rollercoaster Tycoon: Added Attractions (Z)	Wirtschaftssimulation	Chris Sawyer	80	12/99
Shadow Company	Echtzeittaktik	Sinister Games	89	11/99
Star Trek: Starfleet Command	Echtzeitstrategie	Interplay	92	09/99
StarCraft: Brood War (Z)	Echtzeitstrategie	Blizzard	88	02/99
Total Annihilation	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	84	11/97
WarCraft 2 Expansion Disk (Z)	Echtzeitstrategie	Blizzard	86	07/96
WarCraft 2: Tides of Darkness	Echtzeitstrategie	Blizzard	90	02/96
Abomination	Strategie	Hothouse	76	11/99
Airline Tycoon	Wirtschaftssimulation	Spellbound	71	10/98
Airline Tycoon: First Class (Z)	Wirtschaftssimulation	Spellbound	74	06/99
Austin Powers - Operation: Trivia	Quizspiel	Berkeley Systems	71	12/99
Bundesliga 2000 - Der Fußballmanager	Fußballmanager	EA Sports	74	12/99
Chessmaster 7000	Schach	Mindscape	75	01/00
Civilization 2	Rundenstrategie	MicroProse	90	05/96
Civilization 2: Fantasy Worlds (Z)	Rundenstrategie	MicroProse	88	01/98
Civilization 2: Test of Time	Rundenstrategie	MicroProse	79	11/99
Conflicts in Civilization	Rundenstrategie	MicroProse	75	02/97
Conquest of the New World	Rundenstrategie	Quicksilver	82	07/96
Constructor	Aufbaustrategie	Studio 3	78	10/97
Creatures 2	Künstliches Leben	Cyberlife	-	10/98
Dark Reign	Echtzeitstrategie	Activision	85	11/97

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Dark Reign Expansion Set (Z)	Echtzeitstrategie	Activision	85	05/98
Demonworld	Rundenstrategie	Ikarion	81	11/97
Der Industrie-Gigant	Aufbaustrategie	JoWood	77	08/97
Der Korsar	Wirtschaftssimulation	Microids	75	05/99
Die Fugger 2	Wirtschaftssimulation	Sunflowers	81	05/96
Dominion: Storm over GIFT 3	Echtzeitstrategie	ION Storm	81	08/98
Dynasty General	Rundenstrategie	SSI	83	11/98
Gangsters: Organisiertes Verbrechen	Wirtschaftssimulation	Hothouse	77	01/99
Heroes of Might and Magic 2	Rundenstrategie	3DO Studios	78	01/97
Heroes of Might and Magic 3: Armageddon's Blade (Z)	Rundenstrategie	New World Computing	79	01/00
Holiday Island	Aufbaustrategie	Sunflowers	80	12/96
Jagged Alliance 2: Deadly Games	Rundenstrategie	Sir-Tech	86	11/96
KKND	Echtzeitstrategie	Melbourne House	88	03/97
KKND 2: Krossfire	Echtzeitstrategie	Melbourne House	76	07/98
KKND Xtreme	Echtzeitstrategie	Melbourne House	78	03/98
Knights & Merchants	Aufbaustrategie	Joymania	78	10/98
Leviathan: The Tone Rebellion	Echtzeitstrategie	The Logic Factory	87	11/97
Lords Of Magic Special Edition	Rundenstrategie	Impressions	78	02/99
M.A.X. - Mechanized Assault & Exploration	Rundenstrategie	Interplay	89	01/97
Machines	3D-Echtzeitstrategie	Acclaim Studios	77	05/99
Mana - Der Weg der schwarzen Macht	Rundenstrategie	Mythos Games	76	01/99
Master of Orion 2	Rundenstrategie	MicroProse	88	11/96
MechCommander	Echtzeitstrategie	FASA Interactive	79	08/98
Myth	3D-Echtzeitstrategie	Bungie Software	81	12/97
Myth 2: Soulblighter	3D-Echtzeitstrategie	Bungie Software	74	02/99
Panzer General 3D	Hexagonstrategie	SSI	82	12/97
Pizza Syndicate	Wirtschaftssimulation	Software 2000	75	04/99
Pizza Syndicate Mission CD (Z)	Wirtschaftssimulation	Software 2000	75	11/99
Pole Position CD-ROM	Wirtschaftssimulation	Ascaron	83	06/96
Premier Manager 99	Fußballmanager	Gremlin Interactive	77	06/99
Railroad Tycoon 2: The Second Century (Z)	Aufbaustrategie	Take 2	74	06/99
Rollercoaster Tycoon	Aufbaustrategie	MicroProse	78	04/99
Saga	Echtzeitstrategie	Cryo Interactive	71	04/99
Seven Kingdoms 2 - The Frythan Wars	Echtzeitstrategie	Enlight	77	11/99
Sid Meier's Gettysburg	Echtzeitstrategie	Firaxis	76	12/97
SimCity 3000	Aufbaustrategie	Maxis	79	03/99
Skat 3000	Kartenspiel	CreaTeam Software	74	04/99
Star Wars: Rebellion	Rundenstrategie	LucasArts	71	06/98
Street Wars	Aufbaustrategie	Studio 3	77	07/99
Swing	Denkspiel	Software 2000	75	10/97
Swing Plus	Denkspiel	Software 2000	75	09/99
TA: Kingdoms	Echtzeitstrategie	Cavedog	72	08/99
Theme Hospital	Aufbaustrategie	Bullfrog	81	04/97
Theme Park World	Wirtschaftssimulation	Bullfrog	75	01/00
Total Annihilation: Core Offensive (Z)	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	71	06/98
Transport Tycoon Deluxe	Aufbaustrategie	MicroProse	75	01/96
Urban Assault	3D-Echtzeitstrategie	Terratools	84	10/98
Warzone 2100	3D-Echtzeitstrategie	Pumpkin Studios	82	05/99
Worms 2	Rundenstrategie	Team 17	77	12/97
Worms Armageddon	Rundenstrategie	Team 17	78	04/99
X-COM 3: Apocalypse	Rundenstrategie	MicroProse	86	08/97
X-Com: Interceptor	Rundenstrategie	MicroProse	72	07/98
You don't know Jack	Quizspiel	Berkeley Systems	70	03/98
You don't know Jack 2	Quizspiel	Berkeley Systems	72	05/99
Z	Echtzeittaktik	Bitmap Brothers	91	08/96
1813 - Völkerschlacht bei Leipzig	Hexagonstrategie	Empire Interactive	52	12/99
7th Legion	Echtzeitstrategie	MicroProse	61	11/97
Afterlife	Aufbaustrategie	LucasArts	68	09/96
Akte Europa	Echtzeitstrategie	Virtual X-Citement	76	11/97
American Dream	Wirtschaftssimulation	Sunflowers	62	02/97
Anstoß	Wirtschaftssimulation	Ascaron	91	02/94
Armor Command	3D-Echtzeitstrategie	BMG Interactive	71	05/98
Army Men	Action-Strategie	3DO Studios	65	07/98
Army Men 2	Action-Strategie	3DO Studios	64	07/99
Ascendancy	Rundenstrategie	The Logic Factory	92	10/95
Axis&Allies	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	63	01/99
Battle Isle 3: Schatten des Imperiums	Hexagonstrategie	Blue Byte	90	10/95
Battle of Britain	Strategie	Talonsoft	58	10/99
Battleground: Bull Run	Rundenstrategie	Empire	56	01/98
Beambender	Strategie	Verkosoft	58	01/98
Beasts & Bumpkins	Aufbaustrategie	Electronic Arts	74	10/97
Blood and Magic	Denkspiel	Interplay	61	01/97
Boggle CD-ROM	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	65	01/98
Boong!?	Fußballmanager	Bletchley Group	80	09/96
Braveheart	3D-Echtzeittaktik	Red Lemon	61	09/99
Bundesliga 99 - Der Fußballmanager	Fußballmanager	EA Sports	67	12/98
Caesar 2	Aufbaustrategie	Impressions	81	12/95
Capitalism	Wirtschaftssimulation	Enlight Studios	86	12/95
Caribbean Desaster	Wirtschaftssimulation	Ikarion	74	01/96
Caveland	Wirtschaftssimulation	CDV	70	02/97
Chaos Gate	Rundenstrategie	SSI	59	01/99
Civil War Generals	Hexagonstrategie	Havas Interactive	59	10/96
Civil War Generals 2: Grant, Lee, Sherman	Hexagonstrategie	Havas Interactive	63	01/98
Claim to Power	Wirtschaftssimulation	Rainbow Arts	70	03/96
Close Combat: Die Brücke von Arnheim	Echtzeittaktik	Microsoft	79	01/98
Cluedo	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	56	02/99
Combat Chess	Schach	Empire	80	01/98
Command & Conquer	Echtzeitstrategie	Westwood Studios	90	09/95
Conquerer	Strategie	Havas Interactive	80	01/96
Corp Wars	Hexagonstrategie	Sierra Studios	59	08/98
Creatures	Künstliches Leben	Cyberlife	86	12/96
Cyberjudas	Strategie	Merit Studios	71	04/96
Cybermercs	Echtzeitstrategie	Lomax	63	08/99
Dark Colony	Echtzeitstrategie	Acclaim	70	11/97
Dark Colony: Council Wars (Z)	Echtzeitstrategie	Acclaim	65	05/98
Deadlock	Rundenstrategie	Accolade	71	12/96
Deadlock 2	Rundenstrategie	Accolade	60	07/98
Der Planer 2	Wirtschaftssimulation	Greenwood	77	11/96
Der Planer 2 - Missionen (Z)	Wirtschaftssimulation	Greenwood	77	02/97
Die große Schlacht um Gettysburg	Hexagonstrategie	Empire	64	07/96
Die große Schlacht um Waterloo	Hexagonstrategie	Empire	64	04/97
Dreamteam 97	Fußballmanager	Bletchley Group	80	08/97
DSF Fußballmanager	Fußballmanager	Sierra Sports	71	04/97
DSF Fußballmanager 98	Fußballmanager	Sierra Sports	64	08/98
Dunkle Manöver	Rundenstrategie	Trinode	71	04/98
Earth 2140	Echtzeitstrategie	TopWare Interactive	69	07/97
Earth 2140 Mission Pack (Z)	Echtzeitstrategie	TopWare Interactive	69	10/97
Eastern Front	Hexagonstrategie	Empire	66	01/98
Elisabeth I.	Wirtschaftssimulation	Ascaron	79	08/96
Emergency	Echtzeitstrategie	TopWare Interactive	64	06/98
Enemy Nations	Echtzeitstrategie	Windward Studios	74	04/97
F1 Manager 96	Wirtschaftssimulation	Software 2000	86	05/96
F1 Manager Professional	Wirtschaftssimulation	Software 2000	72	11/97
Fallen Haven	Rundenstrategie	Interactive Magic	67	04/97
Fantasy General	Hexagonstrategie	SSI	70	05/96
Fields of Fire	Echtzeitstrategie	Empire	53	10/98
FIFA Soccer Manager	Fußballmanager	EA Sports	62	08/97
Final Liberation	Rundenstrategie	SSI	61	03/98
Fleet Command	Echtzeittaktik	Jane's Combat Simulation	64	07/99
Flottenmanöver	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	74	02/97
Fragile Allegiance	Rundenstrategie	Gremlin Interactive	76	01/97
Gazillionaire Deluxe	Rundenstrategie	Magellan Int.	59	10/97
Gearheads	Denkspiel	Philips Media	77	06/96
Gene Wars	Echtzeitstrategie	Bullfrog	70	10/96
Genetic Evolution	Echtzeitstrategie	Egmont Interactive	55	12/98
Global Domination	3D-Echtzeittaktik	Psygnosis	51	02/99
Grand Prix Manager	Wirtschaftssimulation	MicroProse	84	01/96

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Grand Prix Manager 2	Wirtschaftssimulation	MicroProse	71	02/97
Gruntz	Denkspiel	NBG	63	04/99
Gubble	Denkspiel	CDV	70	05/97
Harpoon Classic 97	Strategie	Interactive Magic	65	02/97
Hattrick	Wirtschaftssimulation	Ikarion	91	07/95
Heroes of Might and Magic	Rundenstrategie	New World Computing	78	12/95
Herrscher der Meere	Wirtschaftssimulation	Attic	67	01/98
Imperialismus	Rundenstrategie	Mindscape	88	10/97
Imperialismus 2	Rundenstrategie	The Learning Company	70	05/99
Imperium Galactica	Rundenstrategie	GT Interactive	56	06/97
Jagged Alliance	Rundenstrategie	Sir-Tech	90	07/95
Karma	Denkspiel	Navigo	65	09/96
Land der Hoffnung	Aufbaustrategie	Innonics	60	07/99
Leisure Suit Larry's Casino	Glücksspiele	Sierra Studios	70	07/98
Lemmings for Windows 95	Denkspiel	Psygnosis	79	05/96
Lords of the Realm 2	Rundenstrategie	Impressions	71	01/97
Lords of the Realm 2 Add-On (Z)	Rundenstrategie	Impressions	73	09/97
M.A.X. 2	Rundenstrategie	Interplay	71	09/98
Mad TV 2	Wirtschaftssimulation	Greenwood	71	02/97
Mag!	Wirtschaftssimulation	Greenwood	76	04/96
Magic: The Gathering	Kartenspiel	MicroProse	74	05/97
Magic: The Gathering - Battlemage	Kartenspiel	Acclaim	54	03/97
Magic: The Gathering - Duels of Planeswalkers	Kartenspiel	MicroProse	74	05/98
Mah Jongg	Denkspiel	Data Becker	62	02/99
Marble Drop	Denkspiel	Maxis	62	06/97
Mayday	Echtzeitstrategie	Media Publishing	66	10/98
Metalizer	Rundenstrategie	Greenwood	61	06/98
Millennia	Strategie	Gametek	78	01/96
Missionforce: Cyberstorm	Hexagonstrategie	Havas Interactive	83	08/96
Monopoly WM-Edition	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	62	06/98
Netstorm: Islands at War	Echtzeitstrategie	Activision	82	01/98
North vs. South	Rundenstrategie	Interactive Magic	71	05/99
Outpost 2: Divided Destiny	Echtzeitstrategie	Sierra Studios	59	11/97
Panzer General 2	Hexagonstrategie	SSI	84	03/96
Pax Imperia: Die Sternenkolonie	Rundenstrategie	Heliotrope	74	01/98
Pazifik Admiral	Rundenstrategie	Mindscape	76	10/97
Perry Rhodan: Operation Eastside	Rundenstrategie	Spellbound	67	03/98
Piraten: Käptn's Quest	Strategie	Discovery Channel	61	05/98
Player Manager	Fußballmanager	Anco	56	07/99
Premier Manager 97	Fußballmanager	Gremlin Interactive	76	08/97
Puzz-3D - Notre Dame de Paris	Denkspiel	Hasbro Interactive	76	01/98
Railroad Tycoon 2	Aufbaustrategie	Poptop Software	69	12/98
ran Trainer 2	Fußballmanager	Greenwood	79	02/96
Risiko	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	73	02/97
Rising Lands: Die Herrschaft der Clans	Aufbaustrategie	Microids	57	03/98
Rival Realms	Echtzeitstrategie	LinkArts	74	02/99
Riverworld	Aufbaustrategie	Cryo Interactive	61	12/98
RoboRumble	3D-Echtzeittaktik	TopWare Interactive	70	08/98
Schlachten der Weltgeschichte	Rundenstrategie	Talonsoft	64	08/97
Scotland Yard	Brettspielumsetzung	Ravensburger Interactive	58	01/99
Shanghai Dynasty	Denkspiel	Activision	67	03/98
SimCity 2000	Aufbaustrategie	Maxis	93	03/94
Skullcaps	Echtzeitstrategie	Ubi Soft	63	03/99
Space Bucks	Rundenstrategie	Sierra Studios	72	04/96
Space Marines	Hexagonstrategie	Software 2000	81	01/96
Spellcross	Brettspielumsetzung	SCI	52	12/98
Splitterwelten	Denkspiel	Magellan	57	05/97
Sports TV: Boxing	Wirtschaftssimulation	Silverstyle	62	11/98
Star Command	Rundenstrategie	GT Interactive	64	06/97
Star General	Hexagonstrategie	SSI	66	03/97
Star Trek: Birth of the Federation	Rundenstrategie	MicroProse	52	07/99
Star Wars: Pit Droids	Denkspiel	LucasArts	68	01/00
Stars!	Rundenstrategie	Empire	71	04/97
Steel Panthers 2: Modern Battles	Hexagonstrategie	SSI	61	03/97
Steel Panthers 3	Hexagonstrategie	SSI	58	01/98
Stratego	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	60	01/99
Teamchef	Fußballmanager	MicroProse	70	03/96
Tiny Trails	Denkspiel	Virtual X-Citement	70	07/98
Total Annihilation: Battle Tactics	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	76	09/98
Total Control	Rundenstrategie	Software 2000	64	11/96
Twisted Mind	Denkspiel	Modern Games	71	05/99
Ubik	Echtzeittaktik	Cryo Interactive	77	04/98
Ultimate Yahtzee	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	63	12/96
Unter schwarzer Flagge	Strategie	Hothouse	69	10/99
Vermeer - Die Kunst zu erben	Wirtschaftssimulation	Ascaron	78	05/97
Wages of War	Echtzeitstrategie	3DO Studios	55	01/97
Warbreeds	Echtzeitstrategie	Red Orb	64	04/98
Wargames	3D-Echtzeitstrategie	MGM Interactive	69	09/98
Warhammer 40 K: Rites of War	Rundenstrategie	SSI	55	09/99
Warhammer: Dark Omen	3D-Echtzeittaktik	Electronic Arts	73	04/98
Warlords 3: Reign of Heroes	Rundenstrategie	SSG	74	09/97
Warwind	Echtzeitstrategie	Mindscape	78	12/96
Warwind 2	Echtzeitstrategie	Mindscape	68	02/98
Western Front	Hexagonstrategie	Talonsoft	52	02/99
Wetten dass?	Denkspiel	Systhema Verlag	68	01/97
Worms	Rundenstrategie	Team 17	84	02/96
Worms: Reinforcements	Rundenstrategie	Team 17	87	06/96
X-COM: Terror from the Deep	Rundenstrategie	MicroProse	87	05/95
Z Expansion Set (Z)	Echtzeittaktik	Bitmap Brothers	77	01/98
101st Airborne	Rundenstrategie	Empire	32	01/99
Biing! 2	Wirtschaftssimulation	Reline	27	12/99
Biing!!	Wirtschaftssimulation	Magic Bytes	87	06/95
Buccaneer	3D-Echtzeittaktik	SSI	42	01/98
Chartbuster	Wirtschaftssimulation	Blackstar Multimedia	36	10/98
Club Manager 97/98	Fußballmanager	Attic	48	10/97
Conquest Earth	Echtzeitstrategie	Eidos	48	12/97
Corel Chess	Schach	ARI Data	40	06/98
Das 3. Millennium	Wirtschaftssimulation	Cryo Interactive	37	02/98
Deo Gratias	Rundenstrategie	Cryo Interactive	41	04/99
Der Planer Gold	Wirtschaftssimulation	Greenwood	45	08/98
Dime City	Wirtschaftssimulation	Starbyte	77	12/95
Dragon Dice	Strategie	Interplay	32	10/97
Eques	Quizspiel	Innonics	19	12/98
Fighting Steel	Strategie	SSI	49	08/99
Final Demand	Echtzeitstrategie	United Software	17	09/99
Galapagos	Künstliches Leben	Electronic Arts	50	12/97
Hattrick! Wins	Fußballmanager	Ikarion	44	12/99
Hesperian Wars	Echtzeitstrategie	Virtual X-Citement	27	02/99
Hugo: Zaubereiche	Denkspiel	NBG	18	06/98
Into the Void	Rundenstrategie	Playmates Interactive	43	06/97
Jurassic War	Echtzeitstrategie	CDV	44	10/97
Malkari	Rundenstrategie	Interactive Magic	31	06/99
Manhattan	Aufbaustrategie	Lemon Labs	41	01/99
Master Mind	Denkspiel	Hasbro Interactive	22	06/98
Men of War	Strategie	TopWare Interactive	31	06/98
Microsoft Entertainment Pack	Denkspiel	Microsoft	22	09/97
Mind Grid	Denkspiel	TopWare Interactive	31	06/97
Moving Puzzle	Denkspiel	Ravensburger Interactive	49	01/98
NetSkat	Kartenspiel	CDV	40	03/98
Operational Art of War	Hexagonstrategie	Talonsoft	48	09/98
Pandoras Box	Denkspiel	Microsoft	30	10/99
Panic Soldier	Echtzeitstrategie	CDV	25	10/97
Pinky and the Brain	Denkspiel	Dreamworks Interactive	39	03/99
Police Quest - SWAT 2	Echtzeittaktik	Sierra Studios	48	09/98
Seven Years War	Echtzeitstrategie	CDV	48	04/98
Soldiers at War	Rundenstrategie	SSI	42	06/98
Spunky	Denkspiel	BMS Modern Games	48	04/98
Stammtisch-Skat	Kartenspiel	ARI games	19	06/99
Tennis Manager	Wirtschaftssimulation	Blackstar Multimedia	22	06/98
Terra Inc.	Strategie	Blackstar Multimedia	45	11/97
Titanic	Strategie	USM	29	12/98
Tribal Rage	Echtzeitstrategie	Talonsoft	27	09/98
Wall Street Trader 98 - Börsenfieber	Wirtschaftssimulation	Virgin Interactive	20	07/98
Waterworld	Echtzeittaktik	Interplay	32	10/97
Wet Attack	Wirtschaftssimulation	CDV	52	08/99
Zeus	Rundenstrategie	Blackstar Multimedia	18	10/98

Hardware

Die Referenzprodukte auf einen Blick

Der Spielehardware-Markt auf einen Blick. Mit unseren Referenzprodukten können Sie den geplanten Einkaufsbummel gelassen angehen. Jeder Anwärter auf die Käufergunst wird in den jeweiligen Hardware-Kategorien nach seiner Gesamtbewertung sortiert. Ausgezeichnete Produkte werden durch einen Award hervorgehoben. Durch den Zahn der Zeit abgewertete Testkandidaten sind durch Sternchen gekennzeichnet. Die Preisangaben entsprechen den Empfehlungen des Herstellers.

17-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Gesamturteil
Eizo	FlexScan F57	04/99	02153-733400	DM 1.120,-	Award, 87%
ViewSonic	PT775	04/99	0800-1717430	DM 1.049,-	82%
miroDISPLAYS	miroD1795 F	04/99	01805-228144	DM 759,-	81%
Elsa	Ecomo Office	04/99	0241-6065112	DM 1.290,-	78%
Samsung	SyncMaster 710s	04/99	0180-5121213	DM 599,-	74%

19-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Gesamturteil
Samsung	SyncMaster 900p	04/99	0180-5121213	DM 999,-	Award, 82%
Iiyama	Vision Master 450	03/98	089-90005033	DM 900,-	Award, 81%
Eizo	FlexScan 67	03/98	02153-733400	DM 1.600,-	81%
Taxan	Ergovision 975	04/99	0201-7990400	DM 1.200,-	77%
Wortmann Terra	Magic 1996 F	04/99	05744-944144	DM 980,-	72%

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Gesamturteil
Creative Labs	SB Live! Player 1024	01/00	069-66982900	DM 149,-	Award, 92%
TerraTec	XLerate Pro	09/99	02157-81790	DM 179,-	84%
VideoLogic	Sonic Vortex2	09/99	06103-934714	DM 159,-	84%
Diamond	Monster Sound MX300	01/99	08151-266330	DM 149,-	83%
Hoontech	SoundTrack Digital XG	Neu	07152-398880	DM 179,-	81%
TerraTec	SoundSystem DMX	09/99	02157-81790	DM 279,-	80%
Guillemot	Maxi Sound Fortissimo	01/00	0211-338000	DM 99,-	79%

2D-/3D-Grafikkarten (Kombi)

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Gesamturteil
Guillemot	3D Prophet DDR-DVI	02/2000	0211-338000	DM 799,-	Award, 94%
Asus	AGP-V6600 Deluxe	01/2000	02102-499712	DM 550,-	Award, 93%
Elsa	Erazor X	01/2000	0241-6065112	DM 599,-	91%
Creative	3D Blaster Annihilator	12/99	069-66982900	DM 499,-	90%
Guillemot	3D Prophet	12/99	0211-338000	DM 599,-	90%
Asus	AGP-V3800 Ultra Deluxe	09/99	02102-499712	DM 520,-	Award, 81%
Diamond	Viper V770 Ultra	07/99	08151-266330	DM 459,-	Award, 80%
3dfx	Voodoo3 3500 TV	10/99	0180-5177617	DM 569,-	Award, 80%
Matrox	Millennium G400 MAX	09/99	089-614474-0	DM 499,-	80%
Guillemot	Maxi Gamer Xentor 32	08/99	0211-338000	DM 479,-	79%
Creative Labs	3D Blaster Riva TNT2 Ultra	08/99	069-66982900	DM 399,-	79%
ATI	Rage Fury Pro	12/99	089-66515-0	DM 389,-	79%
3dfx	Voodoo3 3000 AGP	06/99	0180-5177617	DM 329,-	78%
3dfx	Voodoo3 3000 PCI	02/2000	0180-5177617	DM 329,-	78%
Elsa	Erazor III Pro	12/99	0241-6065112	DM 399,-	78%
Matrox	Millennium G400 32 MB	08/99	089-614474-0	DM 399,-	77%
Guillemot	Maxi Gamer Xentor	07/99	0211-338000	DM 280,-	75%
3dfx	Voodoo3 2000	08/99	0180-5177617	DM 229,-	74%
Diamond	Stealth III S540 Xtreme	Neu	08151-266330	DM 279,-	73%
Guillemot	Cougar	12/99	0211-338000	DM 199,-	70%
ATI	Rage Fury 32MB TV-Out	06/99	089-66515-0	DM 299,-	70%
Diamond	Stealth III S540	07/99	08151-266330	DM 249,-	63%

Joysticks ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Gesamturteil
Microsoft	Precision Pro	02/98	0180-5251199	DM 119,-	Award, 88%
Saitek	Cyborg 3D Stick	11/98	089-54612710	DM 129,-	Award, 86%
Logitech	WingMan Extreme Digital 3D	12/99	069-92032165	DM 79,-	83%
ACT Labs	Eaglemax	04/98	0541-122065	DM 89,-	Award, 81%
Thrustmaster	Top Gun Platinum	03/99	02732-791845	DM 89,-	80%
Saitek	Cyborg Stick 2000	Neu	089-54612710	DM 79,-	79%
Thrustmaster	X-Fighter	04/98	02732-791845	DM 69,-	79%
CH Products	F-16 Fighterstick	04/98	0541-122065	DM 199,-	79%
Guillemot	Jet Leader 3D	06/98	0211-338000	DM 69,-	75%
Logitech	WingMan Interceptor	Neu	069-92032165	DM 99,-	74%
Endor Fanatec	F-22 Twister	Neu	01805-326283	DM 69,-	73%

Joysticks mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Gesamturteil
Microsoft	SW Force Feedback Pro	11/97	0180-5251199	DM 239,-	Award, 86%
Logitech	WingMan Force	01/99	069-92032165	DM 199,-	Award, 86%
Guillemot	Jet Leader Force Feedback	11/99	0211-338000	DM 199,-	80%

Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Gesamturteil
Microsoft	Game Pad Pro	11/99	0180-5251199	DM 89,-	Award, 86%
Microsoft	SW Freestyle Pro	10/98	0180-5251199	DM 115,-	Award, 82%
Logitech	WingMan Gamepad Extreme	10/99	069-92032165	DM 99,-	80%
InterAct	HammerHead FX	11/99	04287-125133	DM 99,-	80%
Gravis	GamePad Pro	02/98	0541-122065	DM 49,-	Award, 80%
Microsoft	SW Dual Strike	11/99	0180-5251199	DM 129,-	79%
InterAct	HammerHead Digital	02/2000	04287-125133	DM 89,-	78%
Microsoft	SW Gamepad	02/98	0180-5251199	DM 69,-	78%
Zykon	Virtual Twister	12/99	08546-9190	DM 79,-	77%
Creative Labs	GamePad Cobra	Neu	069-66982900	DM 40,-	77%
Saitek	Cyborg 3D Pad	Neu	089-54612710	DM 99,-	76%
Logitech	WingMan Gamepad	Neu	069-92032165	DM 49,-	75%
Gravis	Xterminator	08/98	0541-122065	DM 89,-	74%
Saitek	X6-33M	03/99	089-54612710	DM 49,-	72%
Thrustmaster	Fusion Gamepad	Neu	02732-791845	DM 49,-	72%
Saitek	P120 Action Pad	02/2000	089-54612710	DM 30,-	70%

Lenkradsysteme ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Gesamturteil
Thrustmaster	Formula Pro	02/98	02732-791845	DM 229,-	Award, 85%
SideWinder	SW Precision Racing Wheel	11/99	0180-5251199	DM 179,-	83%
Thrustmaster	Formula Super Sport	Neu	02732-791845	DM 179,-	81%
Saitek	R4 Racing Wheel	Neu	089-54612710	DM 179,-	76%
Thrustmaster	Formula Sprint	Neu	02732-791845	DM 149,-	74%
Endor Fanatec	Le Mans	03/98	01805-326283	DM 149,-	74%

Lenkradsysteme mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Gesamturteil
Microsoft	SW FF Wheel	12/98	0180-5251199	DM 299,-	Award, 89%
Thrustmaster	Formula Force GT	02/99	02732-791845	DM 349,-	Award, 88%
Saitek	R4 Force Wheel	12/98	089-54612710	DM 279,-	87%
Logitech	WingMan Formula Force	02/99	069-92032165	DM 299,-	83%
Guillemot	FF Racing Wheel	02/2000	0211-338000	DM 249,-	82%
InterAct	V4 FF Racing Wheel	03/99	04287-125133	DM 249,-	76%

Holiday Island & Bonus-Pack

Machtkampf im Urlaubsparadies

■ PREIS **Ca. DM 30,-** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**
■ HERSTELLER **Infogrames**

In *Holiday Island* managen Sie alles rund um den Urlaub, erschaffen Urlaubsparadiese, inszenieren PR-Gags wie die Vereinigung der Nordfriesischen Inseln, verwalten Hotelanlagen, kämpfen gegen Sabotage und wehren lästige Konkurrenten ab. Das Bonus-Pack enthält zwölf zusätzliche Szenarien und zwei neue Reggae-Soundtracks für das Karibik-Feeling. Die Wirtschaftssimulation im isometrischen *SimCity*-Stil gehört zu den originellen des Genres, ist aber nicht ganz einfach zu bedienen.



BETTENBURG
Neue Baustellen verärgern die Gäste.

PREIS-LEISTUNG **Gut**

V-Rally

Rasen für Genügsame

■ PREIS **Ca. DM 30,-** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**
■ HERSTELLER **Infogrames**

Das erst vor wenigen Monaten veröffentlichte Rallye-Rennspiel *V-Rally* ist ein Opfer seines eigenen Werdegangs: Auf den Konsolensystemen PlayStation und Nintendo 64 ist das Programm schon seit langer Zeit erhältlich, dementsprechend veraltet wirken die Grafiken der PC-Version. Acht Rennwagen und acht Landschaften sind die einzigen Highlights des Spiels , während ungenügende Tuning-Möglichkeiten und fehlende Atmosphäre schwer wiegende Minuspunkte darstellen.



STAUB ANGESETZT
V-Rally war auf dem PC noch nie aktuell.

PREIS-LEISTUNG **Ausreichend**

Rossis Rumpelkammer



Es gibt verschiedene Gründe, warum ein Mann über die Anschaffung einer Frau nachdenkt. Gerade jetzt. Draußen ist es kalt und wer hätte da nicht gerne jemanden, an dem er sich wärmen kann? Wem ein Hund zu teuer kommt und den Dialog, so schmerzlich er auch gelegentlich sein mag, nicht missen will, wird um die Hinzuziehung einer Frau nicht umhinkommen, was alleine schon aus bevölkerungspolitischen Gründen nicht unbedingt verkehrt ist. Wenn dieser Entschluss nun, aus welchen Gründen auch immer, in uns gereift ist, bleiben jedoch noch die Fragen nach dem Wo und Wie. Das „Wo" ist schnell beantwortet. Frauen sind nahezu überall anzutreffen.

*Mehr dazu erfahrt ihr auf **Seite 254***

ANGST

Hallo PC Games.
Könnt ihr mir mal erklären, warum ihr immer noch „Half-Life (dt. Version)" schreibt? Habt ihr wirklich Angst davor, dass irgendeine Behörde in eure Redaktion stürmt und alles beschlagnahmt? Ich dachte immer, ihr seid ein unabhängiges Magazin. Vielleicht stehen ja demnächst Sachen wie „Dieses Heft wird Ihnen präsentiert von der BPjS" oder „Mit freundlicher Unterstützung der FSK" auf eurer Titelseite.

M. Wolff

Einige Grundsätzlichkeiten scheinen deiner Aufmerksamkeit zu entgehen. Bis auf Publikationen, welche fotokopiert und unter der Hand weitergegeben werden, richten sich alle Zeitschriften nach den gesetzlichen Vorgaben. Da auch ich gerne morgen noch einen bezahlten Arbeitsplatz haben möchte, bin ich meinem Brötchengeber deswegen auch gar nicht böse. Der Gesetzgeber sagt nun einmal ziemlich deutlich, dass für indizierte Spiele weder direkt noch indirekt (also durch einen Artikel etc.) Werbung gemacht werden darf. Natürlich sind wir ein unabhängiges Magazin. Was aber noch lange nicht bedeutet, dass wir fröhlich auf gültige Gesetze pfeifen. Über Sinn und Unsinn solcher Bestimmungen zu diskutieren, ist an dieser Stelle witzlos. Wir sind eine Zeitschrift - kein politisches Forum. Wenn dir bestehende Gesetzte unsinnig erscheinen, ist es der falsche Weg, sich bei Leuten zu beschweren, welche sich nach diesen Gesetzen richten. Effektiver wäre es, die Wege zu beschreiten, die dir hoffentlich damals im Sozialkunde-Unterricht nahe gelegt wurden. Zudem wurde das Thema hier auch

schon breiter gewalzt als ein Igel nach vier Tagen auf der Autobahn.

FRAUENPOWER

Lieber Rainer „Rossi" Rosshirt!! Ich hab' in der Ausgabe 12/99 die Leserbriefe von Silvi und einem Mann gelesen und so mitbekommen, dass die Männer heutzutage schwere Probleme mit Frauen haben, da sich diese nicht für Computer interessieren. Nun, ich möchte hier mal laut sagen, ich spiele sehr gern am Computer. Mein Freund (tja, leider schon vergeben!) und ich sitzen oft stundenlang gemeinsam vor dem Computer und schleichen uns durch die verschlungenen Gänge von *Alien vs. Predator* oder bauen wie wild mit den *Völkern*. Ich möchte mal groß sagen, dass es viele Mädchen gibt, die sich für Computer interessieren und die auch wissen, was ein Prozessor, ein RAM-Baustein oder ein TNT-2-Chip ist. Nur muss man solche Mädchen eben suchen. Also, Jungs, sucht und vor allem überfallt die Mädchen nicht mit eurem Computer-Fimmel, das schreckt sie nur ab. Ich kann euch sagen, wenn das Mädchen mal aufgetaut ist, dann steht romantischen Nächten im Internet oder beim Spielen nichts mehr im Wege. Auf dass sich viele Frauen zu Wort melden, die sich für den Computer interessieren!

Liebe Grüße, Verena

Ich bin leider schon vergeben.

Enttäuscht uns Verena

Leichtfertig ist die Jugend mit dem Wort, um mal wieder mit meinem Zitatenschatz zu protzen. Wenn es so einfach wäre wie von dir geschildert, hätte diese Diskussion, die sich langsam, aber sicher zu einem Dauerbrenner ausweitet, niemals begonnen. Wie, um Himmels willen, taut man Mädchen auf? So wie man ein tiefgefrorenes Hühnchen auftaut? Auf Sparflamme kochen lassen? Unauffällig in die Nähe der Mikrowelle bugsieren? Auf den Sommer warten? Fundamentale Fragen bleiben auch hier unbeantwortet. Erlaubt uns die weibliche Seele keinen Einblick in ihre Untiefen oder liegt es nur an unserem mangelhaften Verständnis? Was immer noch nicht beantwortet wurde, aber von meinen Lesern händeringend herbeigesehnt wird, wäre auch eine Hilfestellung, woran man eine Frau erkennt, die das Potenzial hat, dem Computer positiv gegenüberzustehen. Worin unterscheidet ihr euch von den diesbezüglich unwilligen? Ich fordere hiermit, um einem drohenden Geburtenrückgang vorzubeugen, ein Erkennungsmerkmal für eure Spezies. Ein kleiner Anhänger, diskret getragen, könnte uns wertvolle Hilfestellung sein. Offensichtlich bedürfen meine Geschlechtsgenossen und ich dieser mentalen Krücke. Ich bitte um milde Nachsicht.

MEHR FRAUENPOWER

Hallo!
Hab' gerade deine Seiten im PC Games 12/99 gelesen. Gehör' ich zu einer anderen Rasse oder so? Anscheinend – sofern Frauen, die nächtelang durchspielen und überhaupt einen totalen Technikwahn haben, tatsächlich so ungewöhnlich sind. Leider musste ich aber bei näheren Nachdenken feststellen, dass ich in meinem Umfeld kein weiteres weibliches Wesen kenne, das sich dafür begeistern könnte. Und von einem geheimen Treffpunkt aller techniksüchtigen Frauen ist mir leider auch nichts bekannt – nett wär's. Naja, dann werde ich mich jetzt wohl mit meiner neuen Existenzkrise beschäftigen und mich weiter fragen, ob ich eine Art Alien bin. Zumal die Reaktion der meisten Männer – wenn sie von meiner Leidenschaft erfahren – darauf schließen lässt, sofern man nicht gleich abgeschrieben wird. Oftmals habe ich den Eindruck, dass Männer gar keine Frauen mit solchen Interessen wollen, aus welchen Gründen auch immer. Die Antwort auf diese Frage würde mich brennend interessieren, aber wahrscheinlich gibt es darauf keine logisch erklärbare Antwort.

Ciao: Elara

Ob du eine Art Alien bist, kann ich leider nicht beurteilen. Ich würde mich aber heroisch zur Verfügung stellen, wenn es darum geht, Fühler, grüne Panzerschuppen, nichthumanoide Extremitäten und andere, Aliens im Allgemeinen kenntlich machende Merkmale bei dir zu suchen und gegebenenfalls negativ zu bestätigen. Wenn du diese Diskussion verfolgt hast, sollte dir inzwischen aber auch klar sein, dass Frauen wie du zwar selten, aber immerhin vorhanden und höchstwahrscheinlich auch menschlichen Ursprungs sind. Es wird dann wohl doch nichts mit einem netten Nachmittag beim Fühlersuchen. Was mich jedoch etwas aus der Bahn wirft, ist die von dir angesprochene Reaktion der Männer. Wo hast du diese Männer getroffen? In einem Bioladen oder im Altenstift? Man würde mir Blutopfer bringen, wenn ich deine Telefonnummer hätte und weitergeben würde! Gibt dir das nicht zu denken?

ANTWORT

Hallo Rainer!
Der geheime Ort, den du in der Ausgabe 12/99 ansprichst, wo sich Frauen zum Zocken treffen, befindet sich in Neersteedt. Denn draußen auf dem Acker steht ein alter Schuppen und ich höre oft Autos in der Nacht und kann mir nicht erklären, wo diese so plötzlich herkommen.

Hannes

Bin ich eine Art Alien?

Zweifelt Elara

Es hat mir nicht unerhebliche Mühen gekostet, Neersteedt zu finden. Und als ich es gefunden habe, wunderte ich mich, dass man dort Autos kennt. Den angesprochenen Schuppen zu finden, machte weniger Mühe, weil man ihn ja durch die Autos von den anderen Schuppen unterscheiden konnte. Recht hast du jedoch nur partiell. Frauen kann man dort treffen und gezockt wird auch. Allerdings nur abgezockt. Das rote Licht hätte mich eigentlich gleich misstrauisch machen müssen.

HERZBLATT

Hallo Rainer!
In Ausgabe 12/99 wurde das Problem angesprochen, dass es so wenig PC-freundliche Frauen gibt. Wie wäre es mit einer Seite in der PC Games, auf der einsame Frauen, die nichts gegen PCs haben, ihren Namen, ihre E-Mail-Adresse etc. veröffentlichen? Arme Computerspieler könnten sich dann an diese Frauen wenden und vielleicht die Partnerin fürs Leben finden.

Mit freundlichen Grüßen, Bernd

Die Geister, die ich rief, werde ich nicht mehr los. Ich persönlich hätte nichts dagegen, aus der PC Games das Fachblatt für Herzensangelegenheiten zu machen, fürchte aber in so einem Fall Repressalien seitens meines Gehaltsscheckmessias. Dennoch bringe ich es nicht übers Herz, deinen

Vorschlag brüsk abzulehnen, zumal diesbezüglich offenbar wirklich Interesse zu bestehen scheint. Dennoch ist diese Stelle der denkbar falscheste Platz für ein derartiges Unterfangen. Sollten jedoch wirklich Anfragen in nennenswerter Anzahl dazu bei mir

Arme Computerspieler

Orakelt Bernd

eintreffen, bin ich gerne dazu bereit, auf meiner privaten Homepage (http://www.rosshirt.de) hierfür umgehend ein romantisches, kuscheliges Plätzchen zu schaffen.

VORBILD

Hallo Rainer,
ich wollte an dieser Stelle mal was zu deinem Zigarettenkonsum sagen. Rauchen gefährdet die Gesundheit. Und zwar derjenigen, die ständig deswegen an einem rumnörgeln. Es scheint Menschen auf dieser Welt zu geben, die komischerweise den ganzen Tag nichts Besseres zu tun haben, als uns Rauchern hinterherzurennen und mit der Frage zu beschäftigen, ob wir schon mal die Lunge eines Rauchers gesehen haben. Auch halte ich dich für einen Menschen, der nicht mehr in die Kirche geht, sondern wie ich nur noch den Kaffeeautomaten als persönlichen Gott ansieht. Das einzige Problem sind im Moment noch die spottenden Mitarbeiter, die jenen ungewohnten Anblick nicht kommentarlos ertragen können, jemanden vor einem Kaffeeautomaten um Erleuchtung beten zu sehen. Entschuldige mich, aber meine Zigarettenschachtel sieht mich schon wieder so komisch an. Und außerdem glaube ich, dass mein Koffein einen zu hohen Blutpegel hat.

seeyou Rainer trip

Liebe Kinder, hört nicht auf das, was der böse Onkel da sagt! Rauchen ist eklig, ungesund und schmeckt nicht gut. Nur weil ich rauche, braucht ihr das nicht auch zu tun. Oder wollt ihr so aussehen wie ich? Oder wollt ihr so enden wie der böse Onkel, der mit Kaffeeautomaten spricht? Also denkt dran: Finger weg von Zigaretten!

Rainers Haushaltstipps

Dass sie nicht verschwinden können, ist ein nicht zu unterschätzender Vorteil für den ungeübten Jäger.

Fortsetzung von Seite 252

Durch eine erstaunliche Anpassungsfähigkeit hat diese Spezies beinahe jeden Lebensbereich für sich erschlossen. Jedoch sollte man darauf achten, vor allem jene Orte aufzusuchen, an denen Frauen vermehrt auftreten. Das Wartezimmer eines Frauenarztes erscheint auf den ersten Blick bestechend logisch für ein derartiges Unterfangen, ich kann jedoch aufgrund schmerzlicher Erfahrungen berichten, dass es uneffektiv ist. Viel besser ist da ein Waschsalon, in welchem nicht nur immer eine große Anzahl Frauen zu finden ist. Sie können auch nicht verschwinden, ehe die Wäsche trocken ist. Ein nicht zu unterschätzender Vorteil für den ungeübten Jäger! Viel mehr sollte uns jedoch die Frage nach dem „Wie" beschäftigen. Die meisten Frauen reden zwar gerne davon, dass die klassische Rollenverteilung für sie nicht mehr gilt, aber das solltet ihr nicht allzu wörtlich verstehen. Nach wie vor bleiben die ersten Schritte beim Kennenlernen uns Männern vorbehalten. In heroischen Selbstversuchen saß ich wochenlang in Kneipen und Cafés herum, ohne ein einziges Mal von einer Frau angesprochen worden zu sein. Nur ein Mann wie Derrick konnte darauf bauen, dass Frauen die Initiative ergreifen, aber der hatte in 24 Jahren auch nur zwei Mal Sex!

Von elementarer Wichtigkeit ist es, von Anfang an einen guten Eindruck zu machen und die Holde keinesfalls zu erschrecken. Man kann noch so schön über unglaublich interessante Themen reden – es wird nicht fruchten, wenn die Auserkorene dabei in Tiefschlaf versetzt wird oder festgebunden werden muss. Originalität der Rede sei hierbei oberstes Gebot. Erfahrungen zeigen, dass die Weichen für einen erfolgreichen Versuch schon in der ersten Sekunde gestellt werden. Nur von Männern wie Hengsten wird noch der Satz „Kennen wir uns von irgendwoher?" gebracht, weil sie mangels Erfolg irgendwann von Frauen auf Äpfel umgestiegen sind. Solltest du einen entsetzten Gesichtsausdruck im Antlitz deiner Erwählten schon bei deinem Nähern erkennen – vergiss es. Geh heim. Gehörst du zu den Bedauernswerten, deren Physiognomie der von Quasimodo entspricht, kann der Spruch „Soll ich dir mal meine Glocken zeigen?" zwar für heftige Kratzspuren im Gesicht sorgen, aber auch erstaunlich oft erfolgreich sein. Wie ein hilfloses Hundebaby zu gucken, in der Hoffnung, von der Erwählten aus Mitleid mit nach Hause genommen zu werden, funktioniert nur bei Rentnerinnen oder Kundinnen eines Bioladens.

Im Laufe meines langen, entbehrungsreichen Lebens konnte ich jedoch verschiedene erfolgreiche Methoden entwickeln, an denen ich euch natürlich selbstlos teilhaben lasse. Ich will ja schließlich nicht, dass meine Leserschaft ausstirbt! Die selbstbewusste Frau reagiert am besten auf den Satz „Entschuldigung, aber auf welchen Anmach-Spruch würden Sie denn am positivsten reagieren?", der in acht von zehn Fällen zum Erfolg und einmal zu einem blauen Auge führte. „Glaubst du an Liebe auf den ersten Blick – oder soll ich noch einmal hereinkommen?" Dieser Spruch hat bei romantisch veranlagten Naturen eine ungewöhnlich hohe Trefferquote. Nur wenn du besonders mutig und bereit bist, eventuelle Rückschläge zu verkraften, kann ich dir den Satz: „Ich bin Organspender. Brauchst du irgendwas?" ans Herz legen. Sollte die Erwählte schon entschweben, ohne dich bemerkt zu haben, kann dich ein letzter, verzweifelter Versuch noch retten. Du: „Hast du nicht etwas vergessen?" Sie: „Was?" „Mich!" Was nun letztendlich funktionieren wird, müsst ihr leider selber herausfinden. Und denkt dran: Die Wahrheit liegt irgendwo da draußen (an dieser Stelle bitte die Melodie von *Akte X* pfeifen).

R. Ro[illegible]

GEWALT

Hallo RR.
Wird eigentlich jetzt bald mal wieder diese Diskussion über gewaltverherrlichende PC-Spiele aus den Medien verschwinden oder will die Presse jetzt den Spieleschmieden den Garaus machen? Schreib mir bitte deine Meinung dazu!

mfg Wiphlash

Glaubt man der Regenbogenpresse, stehen uns fürchterliche Zeiten bevor. Und gern, weil bestechend einfach, wird mal wieder den PC-Spielen die Schuld zugeschoben. Eine seriöse Untersuchung, die dies bestätigen könnte, habe ich aber bis heute nicht gesehen. Es ist eben sehr viel einfacher, die Schuld bei den Spielen als im sozialen Umfeld zu suchen. Ich habe mich schon bei den Vorkommnissen in Littleton gefragt, warum man mit Entsetzen feststellte, dass sich im Besitz der Täter Spiele befanden, die bei uns indiziert wurden, aber die Frage, wie Kinder an Waffen und Munition kommen konnten, offenbar keine Silbe der Erwähnung wert war. Die Nachrichtensendung zum Thema Deggendorf trug dazu bei, dass ich fast meinen Fernseher gefressen hätte. Wenn das Thema nicht so traurig wäre, hätte ich schallend gelacht. Diese Kids waren auch durch Gewalt- und Pornovideos zu der Tat (die nie ausgeführt wurde) aufgestachelt worden. Der Zusammenhang zwischen Pornografie und einer solchen Tat

Wir werden euch unsere Terroristen schicken. Droht Stefan

entzieht sich jedoch meiner Kenntnis ebenso wie dem gesunden Menschenverstand. Nimmt man Krieg als extremste Form von Gewalt an, sollte uns zu denken geben, dass in heutigen Kriegsgebieten, von denen es leider immer noch welche gibt, Computerspiele eigentlich kein Thema sind und die Menschen dort eher Interesse an einer geregelten Zufuhr von Nahrung als an Gewaltvideos an den Tag legen. Um Gewalt zu verhindern, sollten wir nicht einen Feldzug gegen Spiele führen, sondern diese Energie in die Erziehung unserer Kinder investieren. Ich unterstelle den Deggendorfer Kids eher erzieherische Defizite als einen Überschuss an modernen Medien. Aber es ist eben so viel einfacher, den Buhmann abzugeben. Ich kann mich an Zeiten erinnern, da war der Buhmann das Fernsehen. Später hat man sich auf Video geeinigt. Danach waren die Computerspiele schuld. Bei meinem Großvater waren es wahrscheinlich irgendwelche bösen Bücher. Aber fällt dir was auf? Schuld haben immer die anderen – nie die eigene Erziehung. Kinder kommen nicht als Mörder auf die Welt und durch Spiele werden sie auch nicht dazu gemacht.

ALPENLAND

Hallo Rainer!
Es gibt auch gewisse Schattenseiten an eurem sonst so makellosem Image. Deine Haushaltstipps zum Beispiel. Zeit sparen? Indem ich dauernd in das Kaufhaus fahren muss, um mir einen Rasierer zu kaufen? Tztztztz! Ich bin enttäuscht, denn du hast die zwei wichtigsten Alternativen einfach mit Ignoranz gestraft. Erstens lässt man sich natürlich einen Bart wachsen! Und damit wären wir dann auch bei zweitens: Wenn man nicht ausreichend Bartwuchs hat, dass auch allein stehende computerspielende Frauen einen attraktiv finden, dann wagt man einfach mal einen Blick auf die geschlechtliche Konkurrenz. Und was findet man da? Beinhaarentferner! Was soll ich mich Tag um Tag mit Rasieren herumplagen, wenn ich alle ein bis zwei Wochen einmal die Stoppeln einfach wegwachsen kann. Schmerz ist keine Ausrede, denn der ist sowieso nur eine Illusion. Nun aber zu dem eigentlichen Beweggrund meiner Mail: deine Hetze gegen mein Heimatland Österreich. Ich war schon sehr verwundert, als du dich erdreistet hast, unseren Fußball sowie unsere Technik zu vergackeiern, aber am schlimmsten traf mich dann doch der Verdacht, mehrere von uns verstünden keine Ironie – und das, wo wir doch selber die Meister der glaubhaften Ironie sind. Wenn also jemand in Österreich sagt: „Der österreichische Fußball ist ein guter", dann ist das keine Ironie? Und wenn dann jemand meint, die Technik Österreichs verteidigen zu müssen, aber Probleme hatte, ein Mail zu schreiben, da er keinen Internetanschluss hatte, ist das keine Ironie? Und außerdem: Wie soll denn unser Fußball besser sein als der eure, wenn ihr uns unsere besten Fußballer wegkauft? So geht das nicht! Wir werden euch unsere Terroristen schicken, die Mozartkugelscharfschützen und die Riesenradpanzer. Wir werden all eure Schritte mit unserem Beethovenlauschangriff mitbekommen und dort zuschlagen, wo es am meisten wehtut.

Stefan

Die Lösung, einen Vollbart wachsen zu lassen, erwog ich auch schon, aber es wurde mir zu dumm, jedes Mal bei einem Spaziergang im Wald von wild gewordenen Jägern beschossen zu werden, die sich dann auch noch wunderten, dass der blöde Bär auf Bayrisch flucht. Auch die Lösung mit dem Beinhaarentferner kommt nicht

Schreib mir bitte deine Meinung dazu. Fordert Wiphlash

in Frage, da ich mir ziemlich dämlich dabei vorkommen würde. Nur um dir zuvorzukommen – Abbrennen scheidet auch aus. Vielleicht ist dein Schmerz nur eine Illusion – meiner ist es sicherlich nicht! Deine Ausführungen über die österreichische Seele sind so gut, dass ich sie nicht mit meiner Antwort verderben möchte.

GRÜNER KLEE

Hallo Rainer!
Ich hab gerade die PC Games 1/2000 vor mir liegen (die 12er hab ich leider wegen Urlaub verpasst) und wenn ich jetzt Stefan Raab wäre, würde ich mein Schild „Respekt" aufklappen. Ihr habt ja wirklich so ziemlich alles geändert und aus der etwas altmodischen braven PC Games ein Magazin gemacht, das sicher nicht nur mir bedeutend besser gefällt. Wie viel Arbeit ihr euch jedoch gemacht habt, wird erst im Vergleich mit den alten Ausgaben deutlich. Weiter so – und ihr werdet mich die nächsten acht Jahre als Leser behalten.

Mit freundlichen Grüßen: Tobias

Dein Lob freut uns und Zuschriften wie von dir zeigen uns, dass unsere Arbeit, nächtelange Sitzungen und Diskussionen nicht für die Katz' waren. Auch die Mädels und Jungs vom Layout wird dein Lob freuen. Deren gute Laune hat bisweilen doch schon milde gelitten, wenn sie ein und dieselbe Seite tagelang neu gestalten mussten, bis das Ergebnis für gut befunden wurde. Endlich können wir nun alle unsere zerbissenen Mäuse auswechseln und gelegentlich wieder unsere häuslichen Nachbarn mit unserer Anwesenheit erschrecken.

HERSTELLER-HOTLINES

A

Acclaim
☎ (089) 329 40 600
Mo, Mi, Fr 14.00-19.00
Normaltarif
www.acclaim.de

Accolade
siehe Infogrames
www.accolade.com

Activision
☎ (01805) 22 51 55
Mo-Fr 14.00-18.00
Sa-So 16.00-18.00
0,24 DM pro Minute
www.activision.de

Ascaron
☎ (05241) 966 90
Mo-Fr 14.00-17.00
Normaltarif
www.ascaron.de

Attic
☎ (07431) 54 323
Mo-Fr 13.00-18.00
Normaltarif
www.attic.de

B

Blizzard
siehe Havas
www.blizzard.de

Blue Byte
☎ (0208) 450 29 29
Mo-Do 15.00-19.00,
Fr 15.30-19.30
Normaltarif
www.bluebyte.de

Bullfrog
siehe Electronic Arts
www.bullfrog.ea.com

C

CDV
☎ (0721) 97 22 40
Mo-Fr 14.00-17.00
Normaltarif
www.cdv.de

Codemasters
☎ (089) 23 03 51 88
Mo-Fr 15.00-18.00
Normaltarif
www.codemasters.de

Core Design
siehe Eidos
www.core-design.com

Crystal Dynamics
siehe Eidos
www.crystald.com

Cryo Interactive
☎ (05241) 953 539
Mo-Fr 15.00-18.00,
Sa-So 14.00-16.00
Normaltarif
www.cryo-interactive.com

D

Disney Interactive
siehe Infogrames
www.disney.de

E

EA Sports
siehe Electronic Arts
www.easports.com

Eidos Interactive
☎ (01805) 22 31 24
Mo-Fr 11.00-13.00,
14.00-18.00
0,24 DM pro Minute
www.eidos.de

Electronic Arts
☎ (0190) 572 333
Mo-So 9.30-17.30
1,21 DM pro Minute
www.ea.com

Empire Interactive
☎ (089) 85 795 138
Mo-Do 13.00-19.00,
Fr 12.00-16.00
Normaltarif
www.empire-us.com

F

Fox Interactive
siehe Electronic Arts
www.foxinteractive.com

Funatics
siehe Ravensburger
www.funatics.de

G

Greenwood
☎ (02327) 997 550
Mo-Fr 15.00-18.00
Normaltarif
www.greenwood.de

GT Interactive
☎ (01805) 254 392
Mo-So 15.00-20.00
0,24 DM pro Minute
www.gtinteractive.de

H

Hasbro Interactive
☎ (01805) 42 72 76
Mo-Fr 14.00-18.00
0,24 DM pro Minute
www.microprose.de
service@hide.de

Havas Interactive
☎ (06103) 99 40 40
24 Stunden am Tag
Normaltarif
www.havas.de

Heart-Line
www.heart-line.de
info@heart-line.de

I

Ikarion
☎ (0241) 470 1520
Mo-Fr 14.00-18.00
Normaltarif
www.ikarion.de

Infogrames
☎ (0190) 510 550
Mo-Fr 11.00-19.00
1,21 DM pro Minute
www.infogrames.de

Innonics
☎ (0511) 33 61 37 90
Mo, Mi, Fr 15.00-18.00
Normaltarif
www.innonics.de

Interactive Magic
☎ (01805) 221126
Mo-Fr 17.00-20.00
Sa-So 14.00-17.00
0,24 DM pro Minute
www.imagicgames.de

Interplay
siehe Virgin
www.virgininteractive.de

Ion Storm
siehe Eidos
www.ionstorm.com

J

Jane's
siehe Electronic Arts
www.janes.ea.com

JoWood
siehe Infogrames
www.jowood.com

L

Looking Glass
siehe Eidos
www.lglass.com

M

Magic Bytes
☎ (01805) 61 00 58
Mo-Fr 17.00-19.00
0,24 DM pro Minute
www.magicbytes.com

Maxis
siehe Electronic Arts
www.maxis.com

MicroProse
☎ (01805) 25 25 65
Mo-Fr 14.00-18.00
0,24 DM pro Minute
www.microprose.de

Microsoft
☎ (01805) 25 11 99
Mo-Fr 8.00-18.00
0,24 DM pro Minute
www.microsoft.de

Mindscape
siehe TLC
www.mindscape.com

Mucky Foot
☎ (01805) 22 31 24
siehe Eidos
www.muckyfoot.com

N

NEO
siehe THQ
www.neo.at

NovaLogic
siehe Electronic Arts
www.novalogic.com

O

Origin
siehe Electronic Arts
www.origin.ea.com

P

Psygnosis
siehe GT Interactive
www.psygnosis.co.uk

Piranha Bytes
☎ (01805) 25 83 83
Mo-Do 18.00-20.00
0,24 DM pro Minute
www.piranha-bytes.com

Pumpkin Studios
siehe Eidos
www.pumpkin.co.uk

Pyro Studios
siehe Eidos
www.pyrostudios.com

R

Ravensburger Int.
☎ (0751) 86 19 44
Mo-Do 16.00-19.00
Normaltarif
www.ravensburger.de

S

Sierra
siehe Havas
www.sierra.de

Spellbound
siehe Infogrames
www.spellbound.de

Software 2000
☎ (0190) 57 20 00
Mo-Do 14.00-19.00
Fr 10.00-14.00
1,20 DM pro Minute
www.software2000.de

Sunflowers
siehe Infogrames
www.sunflowers.de

Synetic
siehe Magic Bytes
www.synetic.de

T

Take 2
☎ (01805) 217 316
Mo-Fr 12.00-20.00
0,24 DM pro Minute
www.take2.de

Team 17
siehe MicroProse
www.microprose.de

The 3DO Company
siehe Ubi Soft
www.3do.com

THQ
☎ (02131) 607 333
Mo, Mi, Fr 15.00-18.00
Normaltarif
www.thq.de

TLC
☎ (089) 613 092 35
Mo-Fr 14.00-19.00
Normaltarif
www.learningco.de

TopWare Interactive
☎ (0621) 48 28 66 33
Mo-Fr 14.00-18.00
Normaltarif
www.topware.de

U

Ubi Soft
☎ (0211) 33 800 33
Mo-Fr 9.00-17.00
Normaltarif
www.ubisoft.de

V

Virgin
☎ (040) 89 70 33 00
Mo-Fr 15.00-20.00
Normaltarif
www.virgininteractive.de

W

Westwood Studios
siehe Electronic Arts
www.westwood.com

INSERENTEN

IMPRESSUM

Anschrift der Redaktion
COMPUTEC MEDIA, PC Games
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
E-Mail: redaktion@pcgames.de
Fax: 0911/2872-200

Anschrift des Abo-Service:
PC Games
Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm

Zentrale Service-Nummer: 0911/2872-150

Service-Fax: 0911/2872-250
Abo-Telefon: 0180/5959506
Abo-Fax: 0180/5959513
Abo-E-Mail: computec.abo@dsb.net

[VORSTAND]
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne

[REDAKTION]
Chefredakteur: Thomas Borovskis (V.i.S.d.P.)

Stellv. des Chefredakteurs: Petra Maueröder

Redaktion Deutschland: Peter Kusenberg, Rainer Rosshirt, Andreas Sauerland, Florian Stangl, Harald Wagner, Daniel Kreiss, Marcus Esposito (Assistenz)

Textchef: Michael Ploog

Redaktion Hardware: Thilo Bayer (Leitung), Armin Lenz

Redaktion Cover-CD-ROM: Jürgen Melzer (Leitung)

Redaktion Tipps & Tricks: Florian Weidhase (Leitung), Bernd Holtmann, Silke Menne, Peter Gunn, Uwe Schmidt, Thorsten Seiffert, Andrea von der Ohe, Stefan Weiß, Lars Geiger

Freie Mitarbeiter: Derek dela Fuente (England)

Lektorat: Margit Koch, Birgit Bauer

Bildredaktion: Albert Kraus

Layout: Petra Dittrich-Hübner, Roland Gerhardt, Christina Sachse, Hans Strobel, Gisela Tröger

Titelgestaltung: Gisela Tröger

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen.

[ANZEIGENKONTAKT]

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefon: +49 - 911/2872-143
Fax: +49 - 911/2872-241
E-Mail: serviceteam@computec.de
Web: www.computec.de

ANZEIGENBERATUNG		TELEFON
Wolfgang Menne	Hardware, Versand	0911/2872-144
Jens Klüver	Games	0911/2872-348
Susanne Szameitat	Online	0911/2872-142

Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.)
Thorsten Szameitat 0911/2872-141

Assistenz der Anzeigenleitung
Claudia Rudolph 0911/2872-143

Anzeigendisposition
Andreas Klopfer 0911/2872-140

Anzeigen- und Officekoordination
Ina Schubert 0911/2872-346

Anzeigenmarketing
Monika Fleenor 0911/2872-345

Anzeigengrafik
Sabine Klier 0911/2872-138

Preisliste: Es gelten die Mediadaten Nr. 13 vom 1.10.1999, Anforderung über Claudia Rudolph

COMPUTEC MEDIA Sonderdrucke: Für gewerbliche Kunden bieten wir Sonderdrucke redaktioneller Seiten an. **Kontakt:** Claudia Rudolph

[VERLAG]
COMPUTEC MEDIA
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Verlagsleiter: Roland Bollendorf

Produktionsleitung: Martin Closmann

Werbeleitung: Martin Reimann, Sandra Wendorf, Hans Fauth, Jeannette Haag

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter

Abonnement: PC Games kostet im Abonnement mit CD-ROM oder DVD DM 114,- (Ausland DM 138,-). Zusätzlich mit Vollversion DM 204,-

Abonnement Österreich:
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-0, FAX: -5277
E-Mail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD .... ÖS 900,-
PC Games DVD .... ÖS 900,-
PC Games Plus .... ÖS 1.435,-

Druck: Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost PC Games:
Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:

PC Games	CD	Plus	Magazin
ISSN	0957-7810	1432-248x	0946-6304
VKZ	J12782	B41783	B83361

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:











Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 3. Quartal 1999
310.412 Exemplare

Schnappschuss des Monats

Wieder suchen wir eine witzige Sprechblase für den Schnappschuss des Monats.

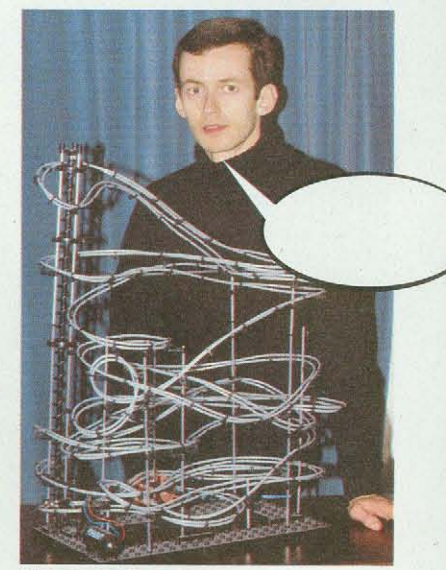


RAUCHERHÖRNER Dungeon-Keeper-Monster Horny im Dreierpack mit schlechten Kopien zweier bekannter Spielcharaktere.

Der Gewinner von Ausgabe 1/2000 ist *Christian Blechschmidt* aus Rüsselsheim. Wenn Sie für unseren neuen Schnappschuss (rechts) ebenfalls eine gute Idee haben und ein Paket mit vier aktuellen Spielen gewinnen möchten, so schreiben Sie Ihren Vorschlag für das rechte Bild auf eine Postkarte! Einfacher und direkter geht es natürlich per E-Mail oder Telefon. Die Kosten betragen im letzteren Fall übrigens maximal DM 1,80 pro Anruf.

Unsere Anschrift:
Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss
Roonstraße 21, 90 429 Nürnberg

Oder per E-Mail an: **schnappschuss@pcgames.de**
Per Telefon: **0190 - 59 58 59 (DM 1,21/Minute)**
Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.



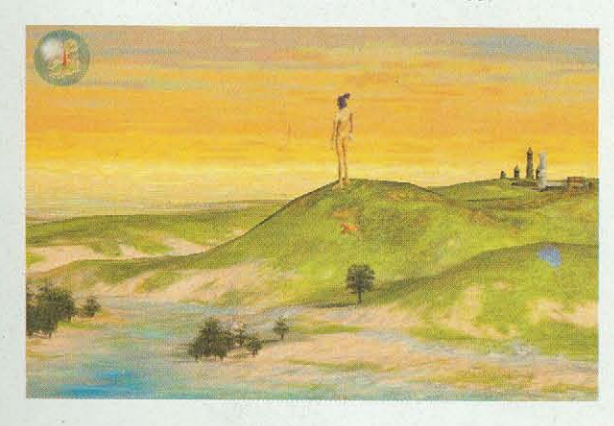
ROLLERCOASTER TYCOON Chris Sawyer präsentiert stolz seine ... äh ... Murmelbahn?

PC Games 3/2000

ERSCHEINUNGS-TERMIN Die PC Games Ausgabe 3/2000 erscheint am 2. Februar 2000

Black & White

Seit 26 Monaten verfolgen wir die Entwicklung von *Black & White*. Da inzwischen nur noch an Details gefeilt wird, rechnen wir mit einer baldigen Fertigstellung des Strategiespiels. In einem ausführlichen Bericht ziehen wir ein einstweiliges Resümee: Setzt *Black & White* wirklich neue Maßstäbe im Bereich der God-Games?



Die Features von Black & White klingen ausnahmslos fantastisch. Doch was hat der Spieler am Ende davon?

Anstoss 3

Auch bei Ascarons sehnsüchtig erwartetem *Anstoss 3* kam es in letzter Minute zu einer weiteren Terminverschiebung. In PC Games 3/2000 soll es nun aber definitiv soweit sein: In einem größeren Testbericht werden wir die Fortsetzung des WiSim-Klassikers genauestens unter die Lupe nehmen.

Sudden Strike

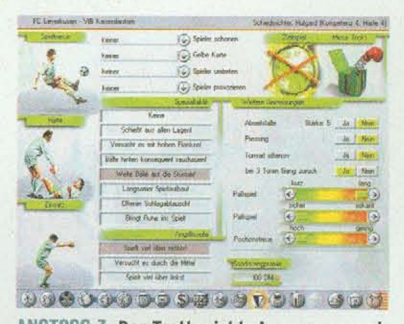
Der Geheimniskrämerei von CDV (die Karlsruher wollten bislang noch nicht einmal den Namen der Entwickler preisgeben) setzen wir mit der nächsten PC Games ein Ende! Das Echtzeitstrategiespiel, das die Vorzüge von Hits wie *Command & Conquer* und *Panzer General 4* in sich vereinen soll, muss sich einer harten Konkurrenz stellen. Wir bringen einen ausführlichen Testbericht.

Final Fantasy 8

Die Lieblings-Rollenspielserie der PlayStation-Fans wird mit dem achten Teil nun deutlich erwachsener: Die niedliche Manga-Grafik von Folge 7 musste einer edel animierten 3D-Engine weichen, die nicht nur verdammt schnell ist, sondern auch alle Spielfiguren im eher „europäischen Design" darstellt. Nachdem es diesmal leider nicht mehr geklappt hat, rechnen wir im nächsten Heft fest mit einem Test.

Tipps & Tricks

Nächsten Monat liefern wir Ihnen die Komplettlösung zur *Half-Life*-Zusatz-CD *Opposing Force* und enträtseln im zweiten Teil unserer *Tomb Raider 4*-Lösung das Geheimnis um Seth. Außerdem geben wir Ihnen ausführliche Tipps zu *Ultima Ascension*.



ANSTOSS 3 Der Testbericht: Ascaron spannt Fußballfans nicht mehr länger auf die Folter.



SUDDEN STRIKE Ist das Strategiespiel aus osteuropäischer Produktion besser als C&C?



FINAL FANTASY 8 Mit ihrer jüngsten Fortsetzung erlebt die Serie einen Quantensprung.